

H O W T O D R A W M A N G A

超级漫画表现素描

彩绘CG教程系列

角色质感表现篇



瓦屋根・龙田・林 晃 (Go Office) 著

目录

第1章

人物和演出时的气氛和物品的质感 7

描绘气氛..... 8

明朗的气氛和沉重的气氛 8

决定画面明暗的要素 12

感觉到气氛时头发的表现 16

空间演出的效果 22

质感是什么..... 34

「提升质感」和捕捉画面的3个要点 34

角色服装的质感表现 36

灰色等颜色表现 38

如何加入笔触比较好? 42

描绘物品的「质感」..... 44

毛皮的质感 44

金属的质感 50

玻璃·塑料的质感 52

石像的质感 54

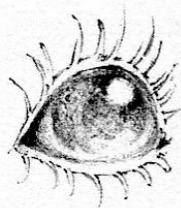
描绘饰物的方法..... 60

描绘宝石 60

各种宝石的饰物 68

宝石应用的素描方式 70

描绘装饰品的细节, 提高画功..... 74



第2章

角色身上体现水和冰和火焰的质感 79

水.....80

身边的水 80

雨 85

海洋 56

河流 92

水的飞溅·水花 94

角色关联的水表现 96

水的动态作画 102

雪和冰.....110

雪景 110

冰 114

冰的动态作画 116

火和火苗.....120

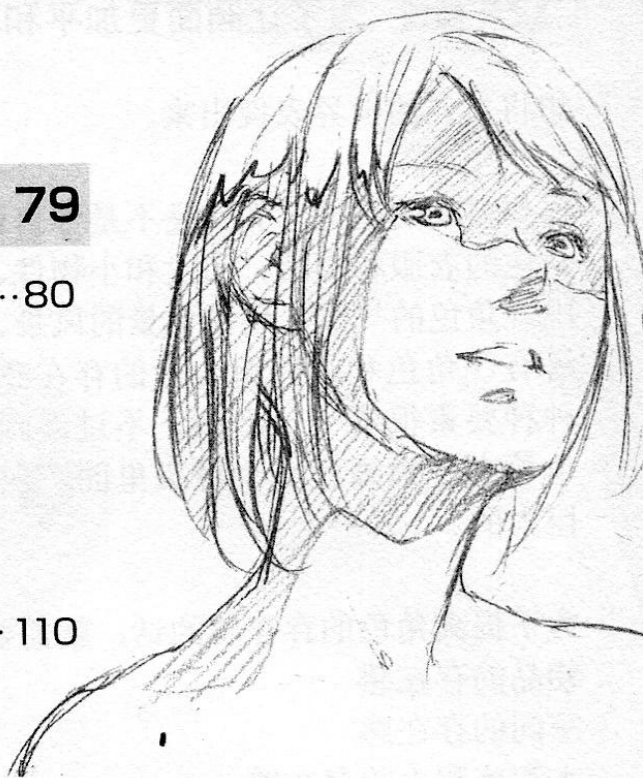
燃烧的表现 120

火和火苗的动态表现 124

火·水·冰的组合.....130

山 130

火·水·冰的施放 132



第3章

角色的身上的光芒以及明与暗的技法 135

光与暗.....136

学习光源.....同时加入阴影 136

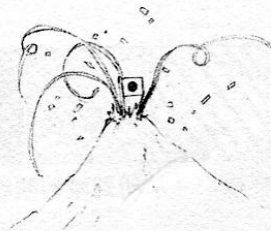
光的性质和表现 140

阴与影 148

作者资料.....168

龙田 168

瓦屋根 174



卷首

为了让画面更加平和真实

想将自己的世界表现出来。

你想要画的造型，其实是不是你自己世界的表现呢？
角色的衣服和饰品、头发和小物件、色彩、
围绕角色的气氛、用作背景的风景、
还有，角色和画面组合后的存在感和阴影的效果……
种种要素很难一一举例，不过漫画和插画总的来说，
单单在一幅画、一个镜头里面，包含的情报量都是很大的。

为了提高角色的存在感的话，就需要提升：

物品的存在感

空间的存在感

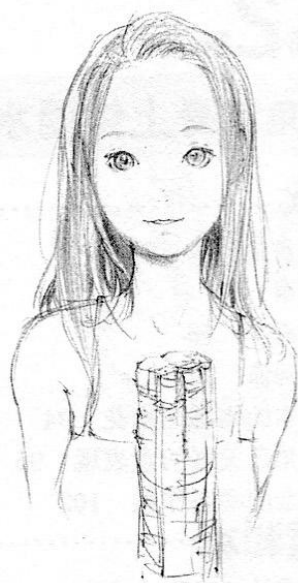
水和冰和火的存在感

这就是本书提及的「质感」表现技术和「光与暗」意识作画攻略，在本书内都可以看到。

第1章……[空间]为了营造出气氛而使用特别的笔触和效果线、黑白画面里面的颜色表现和服装、饰物质感表现和「物品质感」的具体绘画例子。

第2章……围绕人物的水、海、河流、冰、雪、火柴和树木的火焰作画方法，用水来表达角色以及用火来画鸟类等，从现实空间到幻想空间的表现都去尝试。

第3章……全部质感表现方法的基本知识以及解释「光与暗是什么概念」，还会探讨阴影的本质、学习阴影表现方法。



按照全部质感和空间制作出来的样板，「从明到暗的明暗对比」

第1章

人物和演出时的 气氛和物品的质感

描绘气氛

尝试有意识地去描绘角色的环境氛围。捕捉光照位置 and 阴影位置，替人物赋予空间感觉。

明朗的气氛和沉重的气氛

从光源着手，判断出角色和角色空间位置印象。

屋子外边……明亮的庭院 光源是太阳光（平行光线）



强烈的日照……充满生命力的环境气氛。
强烈的日照让脚底和植物叶片底部落下了浓黑的阴影。
黑色的阴影、浓烈的树荫，用大片的白色来强调光照部分，因此画面就被赋予了强烈的生命力，产生一种明朗的感觉。

● 光源的设定



太阳光线
就是一般所说的
「平行照射的光线」

接近从头顶方向照射过来的太阳光线，通常是快正午或者是下午时间的设定，画面会充满光辉。



光线充足的情况下，人体轮廓很清晰，阳光灿烂的场面。



总体印象的草图



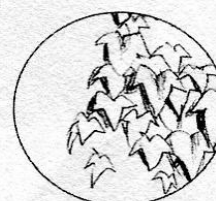
人体素描

● 淡薄光线的设定



淡薄的光线，光源环绕着人物。

淡薄光线会给人平静温和的印象。设定成弱光的话，人物角度阴影也会比较薄，树叶底下也不会落下荫影。总体的对比度下降。安静，温馨的感觉。



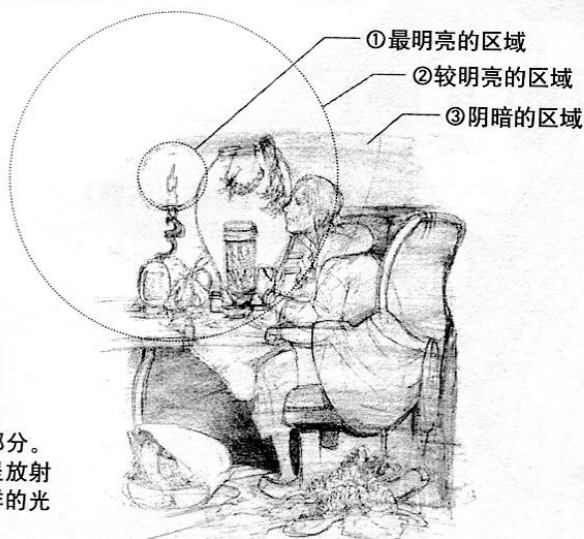
光线强烈的时候树叶投射到脚底的阴影



● 光源设定



光源来自油灯的灯焰部分。从燃烧时的灯焰中心呈放射状散发光亮。灯泡那样的光源也是这种点光源。



3阶段的明暗变化



草图，这个阶段从蜡烛开始大致加入3阶段的明暗对比。

● 从窗户透入光源的场合



比起人工灯具光线更强、房间里更明亮。这就是窗户作为「一点光源」时的情况。



从窗户透入光源的场合

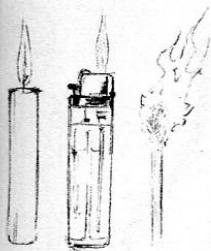


蜡烛的场合

代表性的一点光源

点光源离光源越远就会越暗

〔燃烧的物品〕

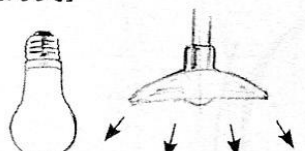


蜡烛・火机・火柴



火把・多变的火

〔电灯类〕



白炽灯，没有灯罩时的裸灯泡

〔特殊类〕



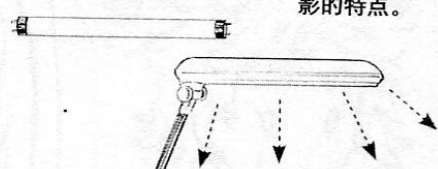
碘钨灯、聚光灯等光源固定并且会发出强光的。



燃烧纸张・篝火

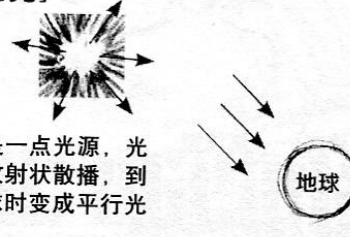
并非一点光源的物品

〔荧光灯〕



有难以形成阴影的特点。

〔太阳光〕



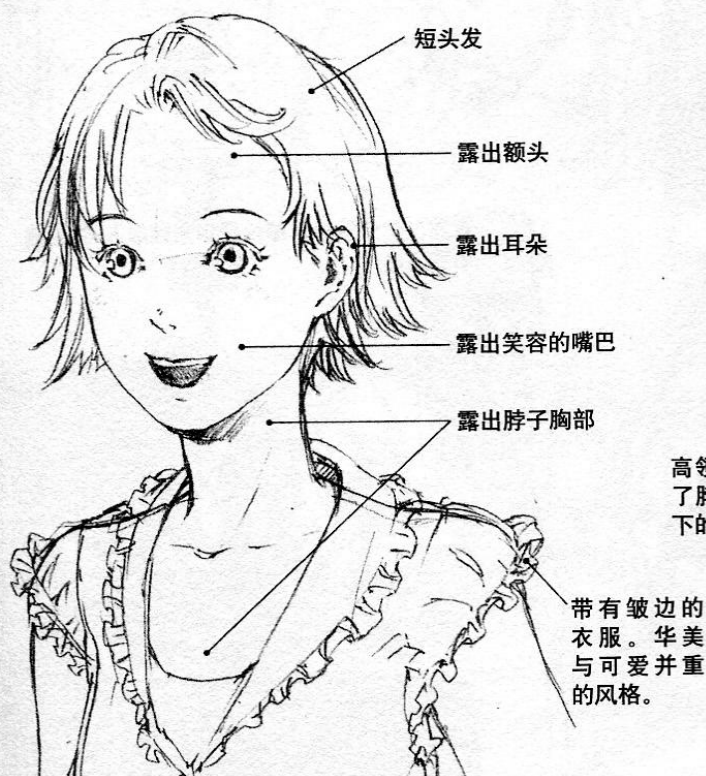
源头是一点光源，光芒呈放射状散播，到达地球时变成平行光线。

决定明暗印象的因素。

画面所拥有的气氛，光暗程度并不是决定性的因素。人物的设定，动作的效果更加重要。

赋予角色明暗印象的要点是「动」与「静」

开朗类型的特征（活泼） （容易看出开朗型的要点）



● 开朗的感觉就是「白」和「开放」
笑容是开朗表情
服装飘逸（材质较轻的感觉）
……这就是开朗，快乐的形象了。

阴暗类型的特征（沉静） （容易看出阴暗型的要点）

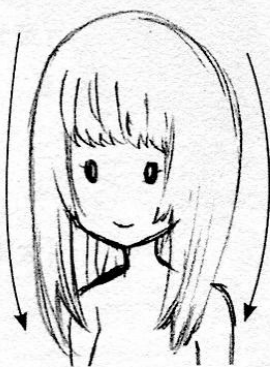


● 阴暗的感觉就是「黑暗」和「自闭」
寂寞、悲伤的表情。
少许有点阴测测的感觉（下颔的阴影用更加强烈的黑色来强调）。
简单且偏黑色调衣服……这就是阴暗的人了。

● 发型的要点



[外向]……活泼型
头发遮住了额头，但依然露出了耳朵，头发向外弯曲给人活泼外向的形象。

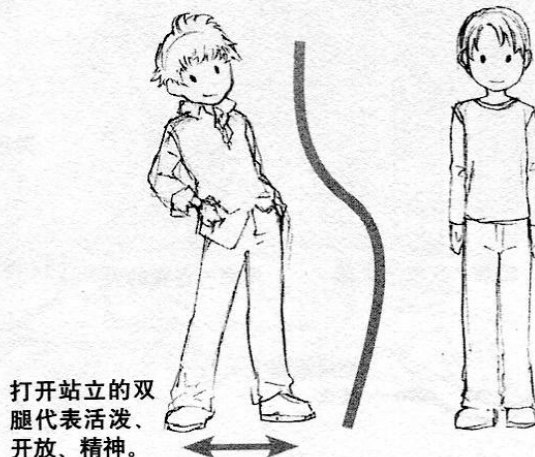


[内向]……文静型
藏起了耳朵，头发向内侧弯曲。给人内向文静的感觉。

● [活泼和文静]对比[开朗和阴暗]

活泼……曲线姿态，站着也不安稳的家伙。

文静……直线姿态
文静就是代表动作度很小。



角色动态 (明暗)

- 点
- 姿势
- 头发
- 服装 (裙子)



虽然耳朵隐藏起来，但是露出了大面积的额头，头发飘动幅度大、表情明显、S字的站立方式和动作，脱了一半的夹克等等构成了一个动态的画面。

很高兴!



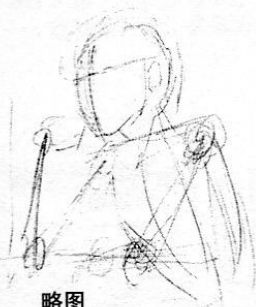
一点也不高兴不起来!
好阴暗!



没有动作的话就看不出是快乐的画面了。气氛的沉重和画面的阴暗程度，都是由表情和动作姿势等去引导的。

头发赋予画面的动感

头发的飘动、风的有无、影响到氛围的表现。在这幅作品里风作为空气流动的代表，要注意到风影响阴影的变动。



略图



头发的飘动

随着风吹过的方向，也会改变发型的轮廓。



赋予阴影的要点。头发开始生长的发际线对比加上阴影效果，头发也会有层次感，强调动态。

● 没有风的情况



注意面型曲线，加入头发的生长方向线条。不需要特地加上阴影效果。



一个突然镜头、注意头发的阴影效果！

[沉静]

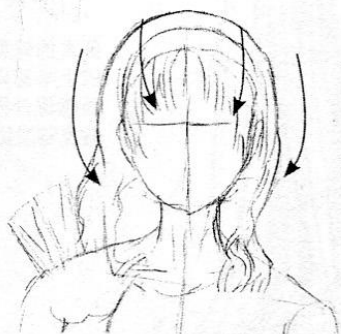
……角色和背景阴影的要点

通过背景的交叠，在「沉静」的画面中赋予动态。

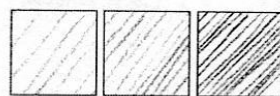
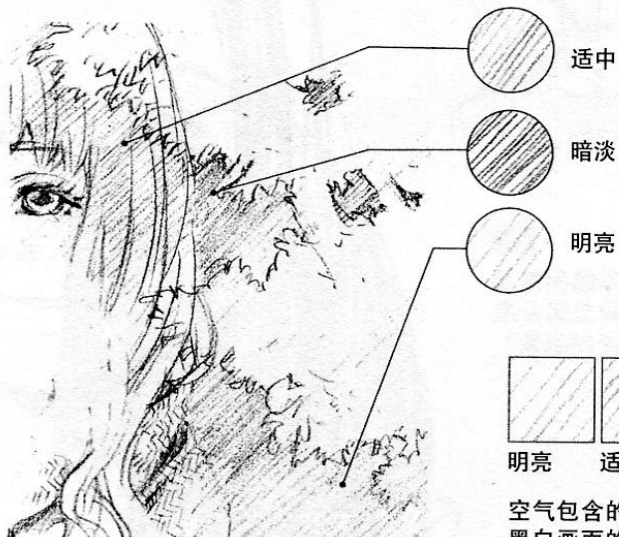


发际和
层次感

略图



头发助于静态类型



明亮 适中 暗淡

背景和头发的笔触处理，利用明亮、适中、暗淡三种对比效果。

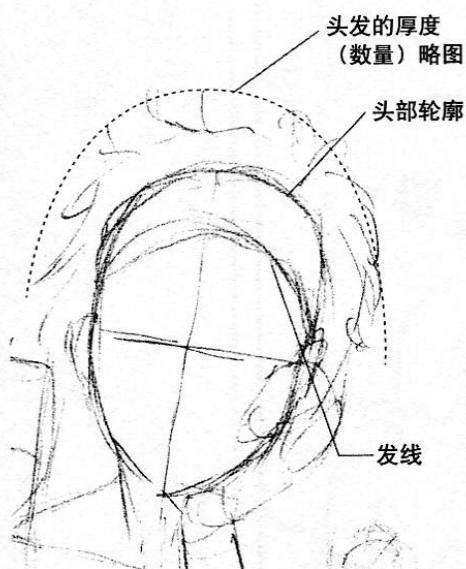
空气包含的「质感」以及黑白画面的「色彩」，其实都是由阴影「明亮 适中 暗淡」配置所实现的。

感觉到空气飘动的头发表现

[头发厚度]、[动态]、[质地表现] 3个要素

1. 描绘飘动头发厚度

● 头部的形状决定了头发的厚度

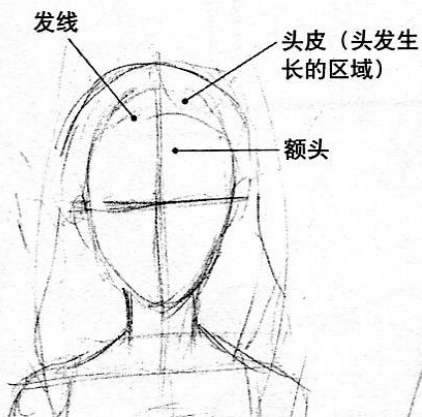


(头发上的)旋涡。头发的动向以这里为基点。



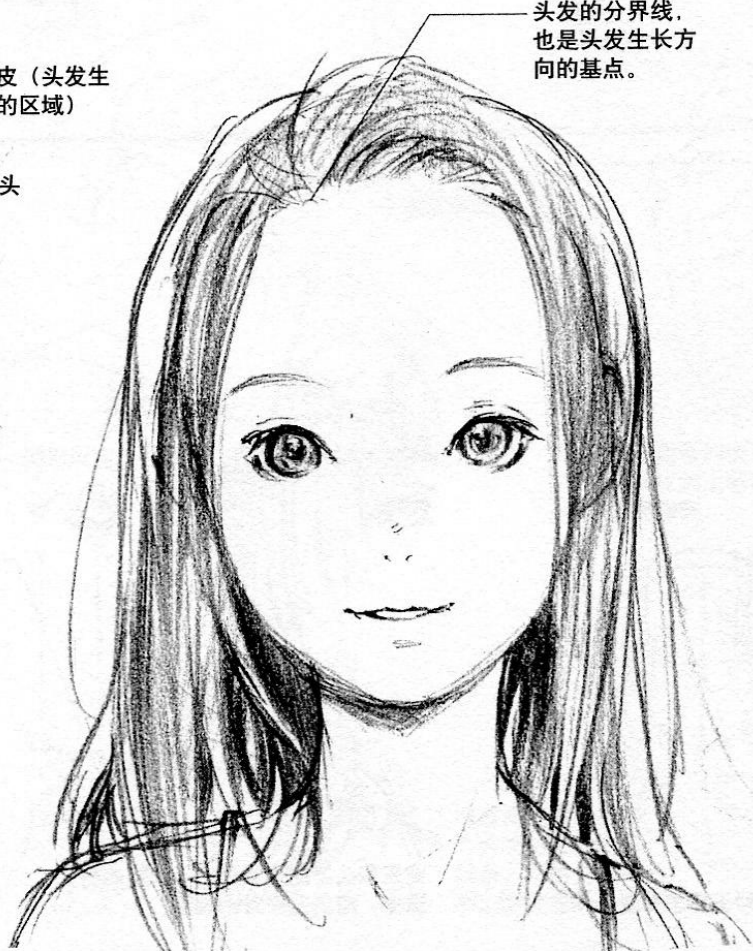
将头发比作是沿着头部生长的草的话，其根部就是上的旋涡这里。

发线 头发生长线，是额头到头皮边界线。



分界线

头发的分界线，也是头发生长方向的基点。



分界线

头发的轮廓大致上按照的上半部分来作为基准能确保分界线的话，可假发等发型来尝试。

变更 层次较少的类型

层次较少的类型，
会比较贴实头型的
轮廓

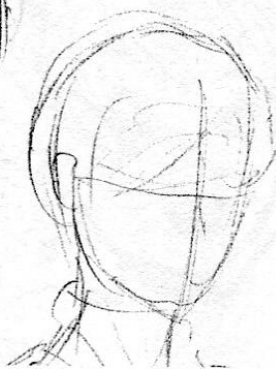
头发
点。

部曲
就是在

层次较多的类型

部曲
就是在

按照头
基准。
可以



马尾辫和双马尾等束起头发的
发型，因为头发层次较少，所
以也是很接近头部轮廓。



凌乱跳跃分散，
显得头更加大。

层次

比之前短的类型，
层次也不少……

这样浮起了

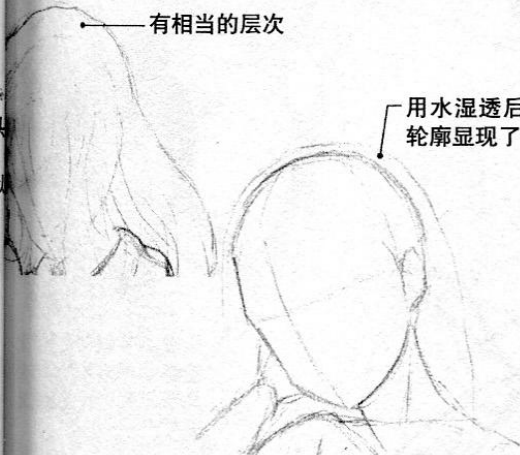


有相当的层次

用水湿透后，头部
轮廓显现了。

要点

头发的层次感其实就
是头发之间的空隙、
「浮动的头发」。



2. 动态的表现

● 随着动作飘动的头发

和动作的方向相反飘动的头发。

移动的方向

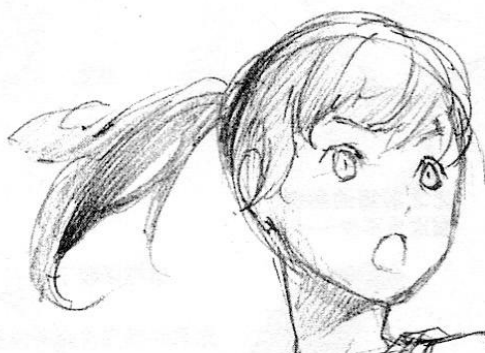


飘动的方向

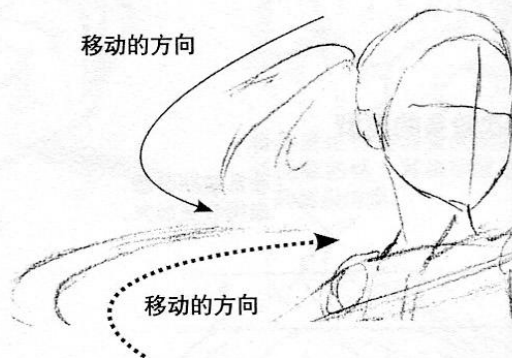
飘动的方向



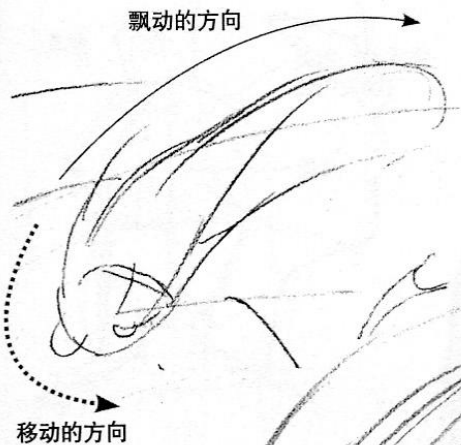
移动的方向



移动的方向



飘动的方向



移动的方向



头发不会飘的发型。论是如何激烈的动作几乎不用考虑头发的表现了。



前额头发移动的方向



前额和侧边头发的移动方向

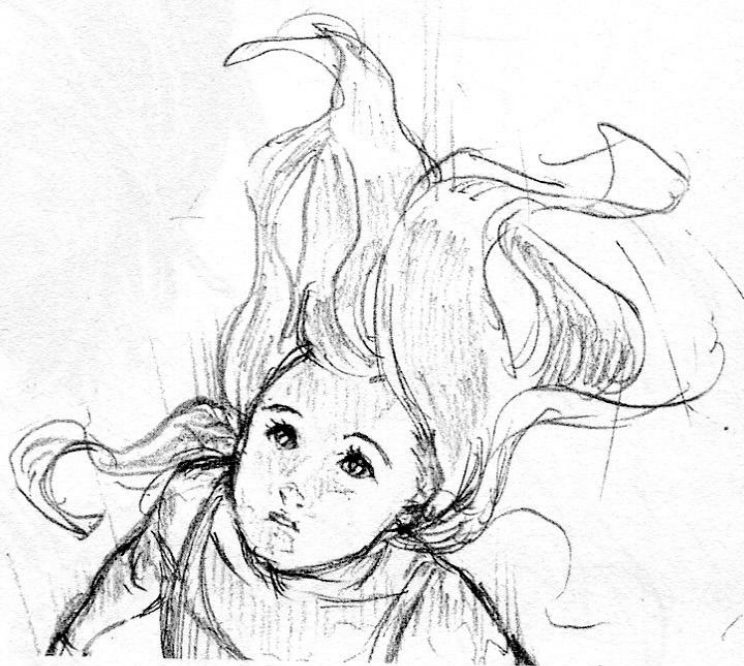


马尾辫移动的方向

特殊情况的头发表现



倒立·倒竖的头发



水中漂浮。头发大范围飘散得就像布一样。



向上吹的风，表示空气流动的方向。



3. 试着让质地变更吧

● 模具风格



玻璃·做工细致风格



木头雕刻风格



大理石风格





岩石人类风格



石头人类风格



变身前



变身前



水流人类风格（水之精灵）

空间演出的效果

根据线条方向和密度、静态和动态、背景的创意、心灵的感觉等，将一幕相同的画面制作出相应的变化！

角色形象建立的气氛

给一个镜头赋予特定气氛。

● 涂抹风格的阴影效果

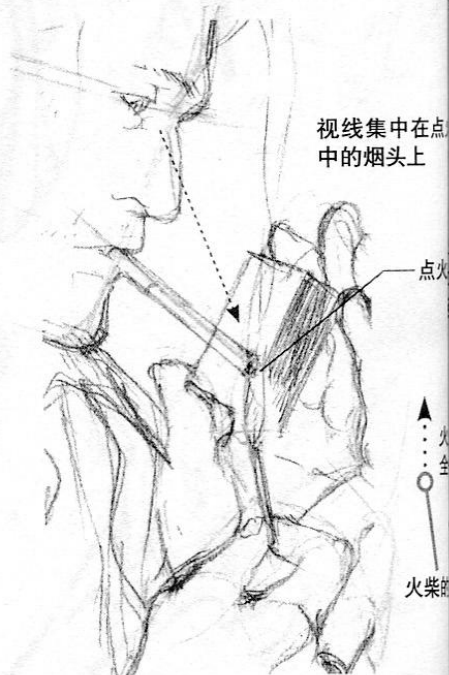


角色气氛的3

1. 服装
2. 动作
3. 角度

在这里加阴影效果(对比)

略图



视线集中在点中的烟头上

点火区域的。

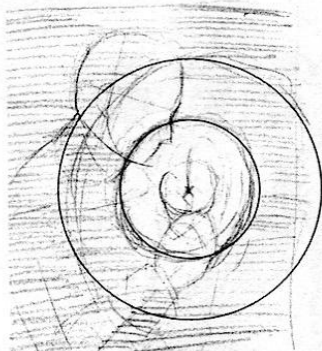
火柴

带出气氛的要点是眼睛(视线)、点火点、火柴和火。将这里作为引人注目的一点。

● 利用一点光源效果



阴影制定



为了捕捉明暗度变化的分界点、以火柴为中心画圆。



线画面

效果线制造的画面感觉

气氛的3个

服装
动作 举
角度

这里加入
影效果
对比)

中在点火
头上

一点火的聚光灯效果。光源的另一侧是曲线的阴影区域。漫画的话，可以利用背景的空白格

火柴的
点火点、
一点。

火柴的



阴影区域

空间气氛的好与坏、角色带给读者的感觉就完全不同了。可以尝试多种不同的画面气氛。加入对比区域和效果线。



纵线带来的速度感效果，适合紧张场面。



适合在车中等场景，
流动中的背景和光源
意识的对比结合。



大曲线的流动带来的浓淡法效果。
空气的流动和人物的姿势暗示的是
「总觉得会有什么事会发生」的效果。



闪光般的表现，是在谈话中
突然醒觉的状态，引起读者的
注意。

效果线，将读者视线强行集中的时候。
画面的紧张感。

寂静感觉的演出效果



纵线表现阴暗场面效果的代表。除了场景之外，气氛也是阴暗的一类。作为人物气氛的演出效果，是心灵现象表现技术的一种。



只是包含人物造型的情况



从衣领口到肩膀线条。背部有种形的「驼背感」给了他疲倦的影。



笔触是夜景的表现

大概是腰部高度的圆形车灯线条。



小巷里壁旁边的演出效果

需要读者注意时的效果线。强调某些部分，让读者留意中心点。中心点多数选择人物的脸或者胸部中心。



通常的集中线



全面闪光风格。线条密度很浓。



中心点在人物背后的场合。在紧迫的时刻等情况，需要注意到人物背后的时候使用。



中心点



普通场合的中心点



中心点

半身集中线类型。比较有迫力。需要稍微吸引注意力的时候使用。不需要从画面四个方向360度引集中线。

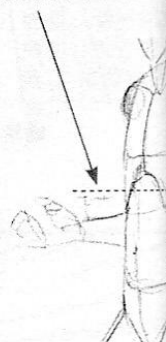
动态的姿势和赋予动态的集中线效果

大幅度的动作，强
仰视姿势等角度。



略图

素描忠实表现手腕
合。手腕稍微画细
强调豪爽的感觉。



加入效果线之前。

作，强
度。



幅度间隔相等的类型



不均匀的简单类型



幅度间隔相等，更紧密的类型

腕的
细点。



不均匀的浓密类型



不均匀+间隔大+线条粗的类型



太阳类型



螺旋类型



接触到人物身上+螺旋环绕类型



子弹类型

直线动态的表现

● 线条引导到人物身上的场合 表达镜头移动の場合线条表现



静止状态

【漂浮·向上移动】



移动的方向

效果线的方向

【落下】



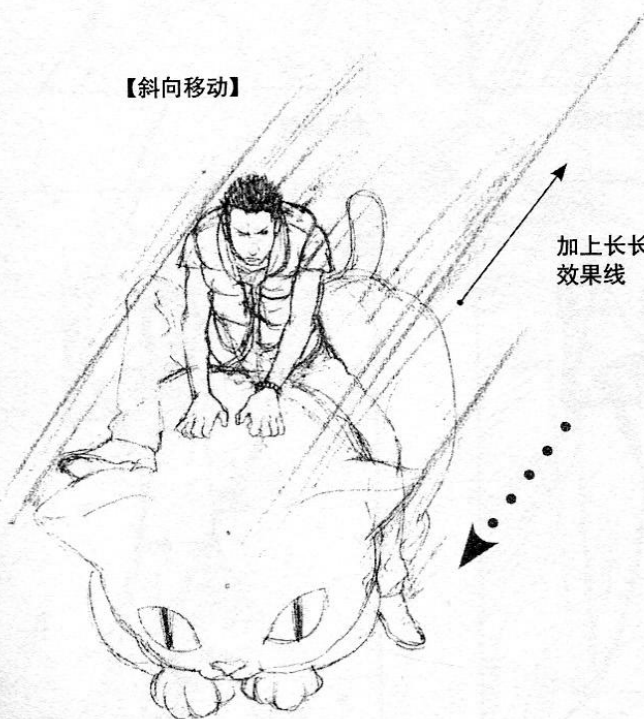
效果线的方向

猫咪作为主体
动态的方向



捕捉人
为主体
场合

【斜向移动】



加上长长的
效果线

【横向移动】



短距离的移动，长距离移动静止的瞬间。

向移



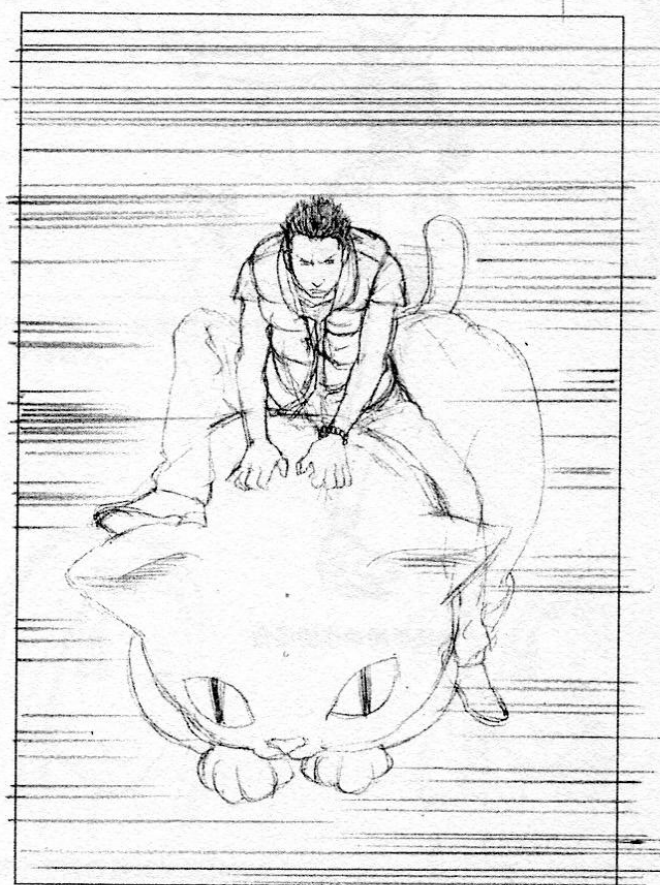
【向上移动】



【落下】



【移动】



【横向移动】

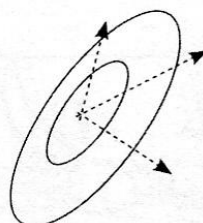
曲线的运动表现



表现回旋的场合



表现手脚动作的场合



表现数次舞蹈动作范围的场合



表现横向移动的场合



表现在光芒后面移动

强调效果



动作的最后做出的姿势



脚底落下阴影（小跳动作演出）

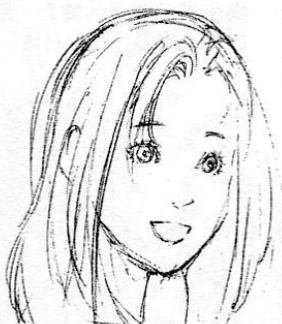


明星般的姿势+集中线效果……放射性的圆状，越靠近中心点越小，外侧较大。

线状效果线（表现各种气氛）



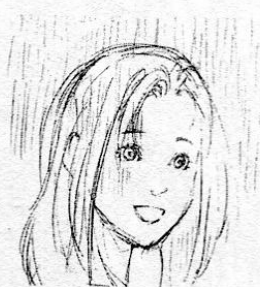
多动的姿态，普通的笑容



用5~6条较短的线条表现「突然发现」的感觉。



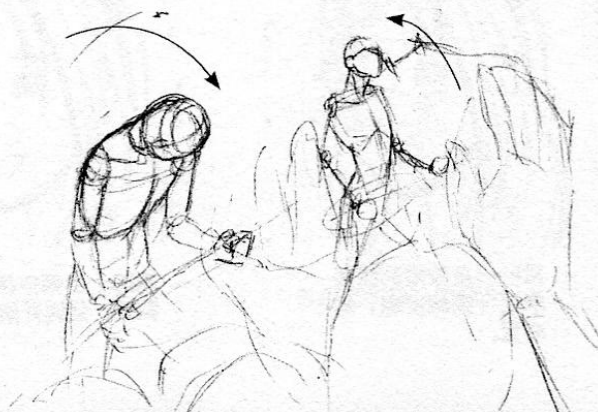
短的十字架效果线呈放射状飘散。强调开朗的感觉。



加入纵线的地方。强打笑容，其实很为难的场合。



描绘瞬间爆发的舞台·观众。舞台的白和观众的黑造成强烈视觉对比，传达了场面的热烈。



略图，角色的姿势不同给予画面动感。



闪光风格的集中线加入

热烈的笔触，
描绘舞台气氛。



观众
！。

势
感。



没有破坏画面气氛的情况下，
集中在乐队主唱身上的场合。

质感是什么

为了描绘出物品的特征，描绘物品肯定有不同的表现。要画出物品「是由那些材料构成」的本质。

为了捕捉特征，有目的地从各个角度到代表性的要点是最重要的。

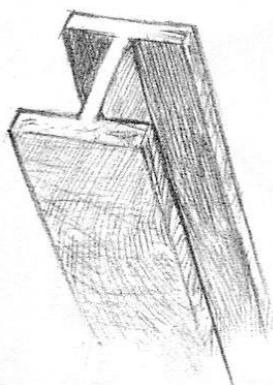
把握事物质感的3个关键词

「素材感」、「材质感」、「质量的感觉」

1. 素材感

素材感是捕捉物品最基本的要点。素材感用绘画的话来表达比较困难，所以，对于作画时的素材感要求也不是很着重。

● 素材……用铁来做例子看看



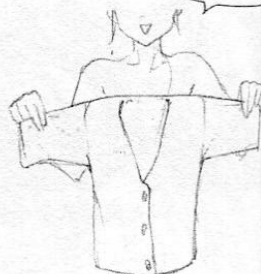
H型钢（铁骨）



海绵洗碗布



连环甲（古老的内衣）



这件衣服包括有：丙纶、绸、麻布、羊毛。



【木制】 坚硬木头削成的。轮廓不规则。另外表面有着木纹，给人木头的坚硬感，不需要太精细地描绘，只要带出质感。

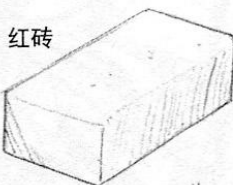


【合成树脂】 并没有金属那么硬，但是要有工业制品的质感。对比效果保守地描绘，尖端是圆头的，不用强调尖锐和坚硬。

2. 材质感

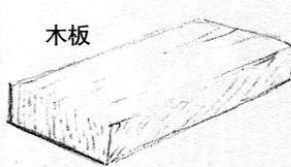
材质感粗略来说就是表面的凹凸感、粗糙、光滑、柔软、脆弱等等。在质感这方面要求最高的，就是要表达出这个材质感。

● 四角形的东西



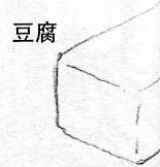
红砖

无机物，粘土烧出来的东西。因为比较坚硬，轮廓和阴影的笔触用直线作为主体。



木板

有机物，木头板。比起砖头更硬，轮廓比较随意，木纹用曲线来画。



豆腐

有机物。大豆的。为了表达柔软用曲线来画。

黑色比较

● 材质感表现要点 ●

……要捕捉到最大的特征

1. 硬或是柔软
2. 决定其轮廓

定有
些材

角度

大致轮廓

例如是画铁制品的场合……铁是比较硬的，橡胶比它柔软，钢铁更加坚硬。另外表面的闪光点、消失点是什么样的表现……这些是需要掌握的。

的材
丙烯
5、混



质量的感觉

素材感、材质感还要加上「温度感」、「重量感」等，第一眼的印象全部包含。素材的质量感表现……必需要符合素材和材质的设定，轮廓线条的改变会有不同的效果



玩具（并不需要锋利）



生锈（看不到刀刃）



钝刀（不锋利的样子）。只是看起来沉重。



真刀（锋利）坚硬



轮廓



铁质。坚硬风格·沉重



橡胶质。较轻的风格·柔软

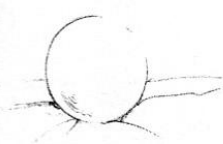


珍珠。重量感，不仅仅是圆，高级感、豪华等就是它的特点。

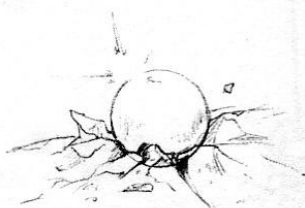
地面的效果



黑色的阴影，比较重的感觉



陷入去了，白色重球……等场合。



将地面也砸坏了，超硬的球的效果。



重铁球漂浮的效果。

● 材质表现的要点 ●

……光泽的有无以及闪亮的形式。

1. 对光源的照射有无闪亮反应。
2. 决定笔触和闪光的分配（对比的强弱）

● 质量感表现的要点 ●

……主要是轮廓和笔触。

1. 要明确表现的是什么样的物品。
2. 和地面等接触物相接面的阴影表现和空气效果等，想象力很重要。

豆的
软和

角色服装的质感表现

为了产生不同质感而使用的线条

柔软的，坚硬的感觉、硬撅撅等感觉
布的质地有许多区别。

● 运动型和可爱的角色

留意服装和道具的素材感

上身服装松松垮垮的。闪亮可爱型。下身给人贴身直爽的印象……运动风。

细手腕配合直袖子带来的运动风。

薄薄的、柔软的布料。表现袖口和皱褶的关键。

轻飘飘的感觉

纽扣的硬质感。

帽子，轻飘飘的，毛料系感

长长的皱褶，表现布料的轻薄感。

飘动感

质地坚硬的短裤

饰物……硬质感

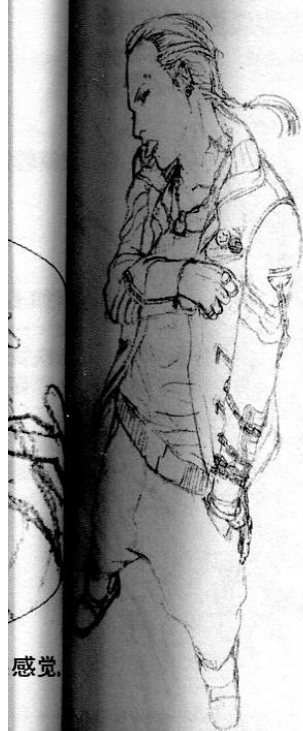
紧绷的感觉

袜子有波淡法的效果，淡出柔软的立体感

充满粗犷感的球鞋。

加入笔
省略掉

充分
因为不
系所以
弧度的

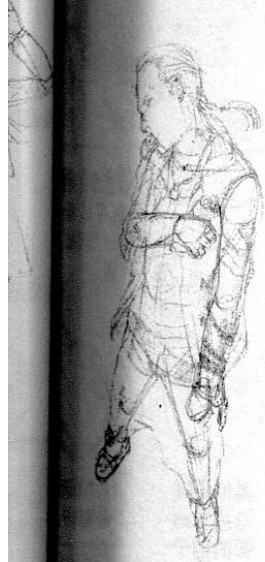


感觉。

加入笔触之前，几乎
会去掉裤子的褶皱。



充分弯曲的布料。
因为布料的沉重关
所以褶皱是向下
程度的。



硬梆梆的感觉

皮革

坚硬感觉

宽松的感觉



灰色的表现

色彩表现是质感表现的一种。本篇可以学习到白色、黑色、灰色的「彩色」表现。



● 颜色配合质感所表现的浓淡……明亮、适中、暗淡

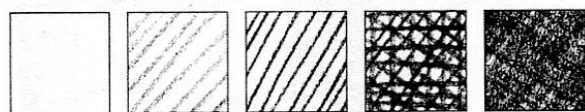


明亮

适中

暗淡

白色和黑色和中间色。根据笔触的密度，可以画出多种中间色（浓度）。



明亮

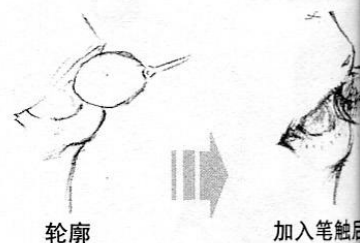
稍稍明亮

中间色

稍稍暗淡

暗淡

中间色=灰色。线条根据密度分为3个阶段。



轮廓

加入笔触后，了明暗可出这是一个「色」果实。



让人不能明白颜色如何配合的例子



类似于还没成熟果实的例子



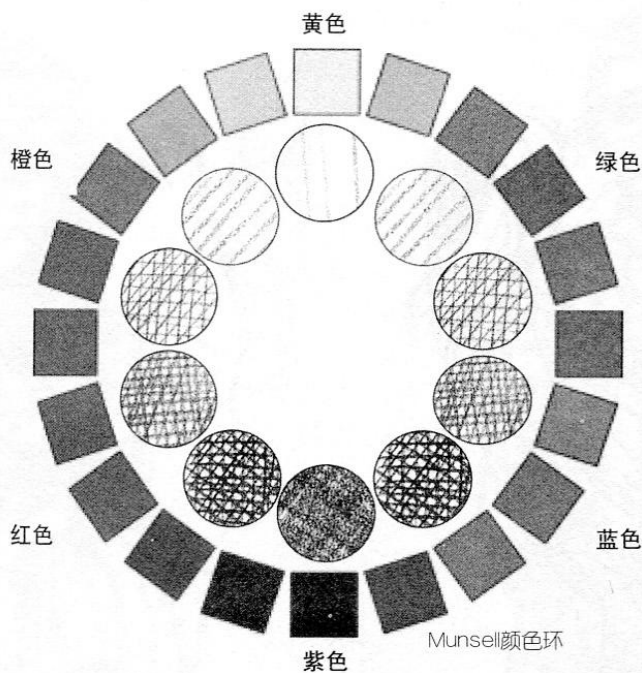
成熟果实

密度营造的颜色，捕捉浓淡

色相环是灰色的循环

各种不同的颜色，其实都是灰色的变化。

明
↑
从黄色到紫色，
是明中暗和浓淡
的变化。
↓
暗

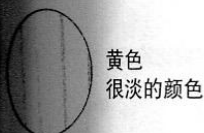


笔触不同的表现

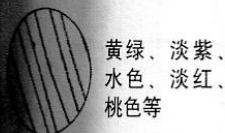
没有彩色的灰色绘画，即使改变浓淡也会出现不同的颜色表现。

用笔触变换颜色方法

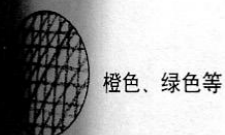
基本形态



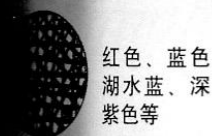
黄色
很淡的颜色



黄绿、淡紫、
水色、淡红、
桃色等



橙色、绿色等



红色、蓝色
湖水蓝、深
紫色等

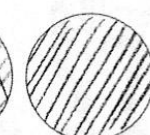
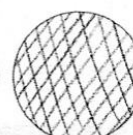
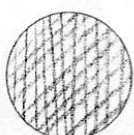
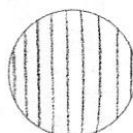
颜色变化



随着线条密度变化有所不同。
使用了点构成的线条。



线条密度越来越大，
接近全黑。



*血的表现等，
黑色也可以用来
表达红色。

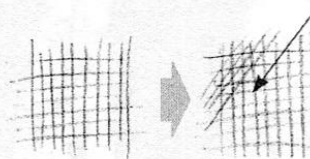
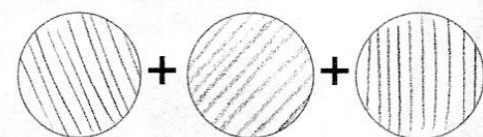
要点

- 线条的密度
- 根据描绘对象改变方向
- 线条不必完全平行。

影的次序

这些线条按照次序接近完全平行地画出

3阴影



十字描绘之后
加入斜线比较
好。

触后区
可以
一个
实。

成熟到
果实例



可以看出是银色的头发



金色头发（对比度高）



以深色为基础的浓淡发，可以看出是红色。



红色的果实和绿色的树叶、黄色的篮子都在明中暗的对比中诞生。



红色。的肌肤对比，出淡红色。



色彩是形象配合明中暗的对比效果中诞生的

和绿色的
的篮子，
的对比

色。白色
皮肤作为
对比，想象
出淡淡的粉
红色效果。



密度不同表示
浓·淡。

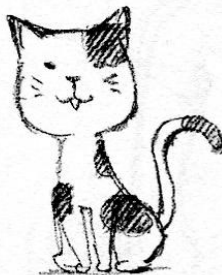
浓。根据花的形象
想象出红色。

淡。根据叶子的形
象想象出绿色。

斑点猫（白色黑色）

三色猫

斑点猫（白色褐色）



黑



茶

在何处加入笔触比较好？

~颜色和质感的表现到底是如何配合呢~

第一次加入立体感，对如何配合质感和颜色、阴影的笔触相信是没有头绪的。笔触是预想到光源和阴影部分加入的。

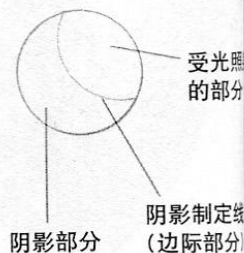
带出立体感时要考虑的区域

1. 在画人物轮廓的时候

2. 决定每个部位的边际



光源



边际制定线是类似球体上的曲线，如果是建筑物的话以直线为主

3. 阴影部分涂黑，凸显立体感。



阴影部分加后，人物就出来了。



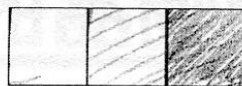
全面涂黑的话，就没有立体感了。

大部分加上阴影就像被火烧过一样。

合质感
有头绪
部分来

赋予立体感之后，带出质感

~利用明中暗对比度来画吧~



明亮 适中 暗淡

具有立体感和质感的例子

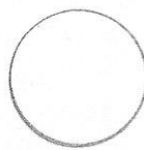
光源



虽然有了轮廓，
但是不感觉到有
立体感



在侧面均匀地加入
笔触。有了一定的
立体感但是看不出
是什么材料。



球形，球形
没有立体感



浓淡法笔
触类型



浓淡法+反射
光的对比类型

受光照
的部分

闪闪发亮的类型……黑色就是关键

● 不闪亮的金属感……不用黑色



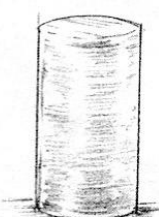
强烈的感
钢铁



经过磨砺之
后的钢铁



玻璃



铜等发出钝色
光辉的金属



黑黝黝的钢铁

制定线
际部分)

类似照
线。如果
线为主体

用明暗意识来画的素材表现



粗糙的石头、
泥土



岩石风格



坚硬的木头



软木



炭

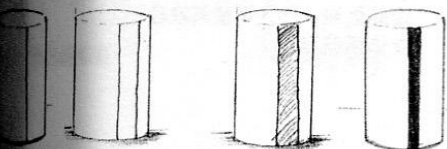
影部分加
人物立
出来了。

对比度和浓淡法的捕捉关键

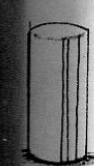
对比度

……没有立体感的失败例子

线条浓淡法



组合后



带出了立体感

可以画出不同的例子通过组合找到立体感。



后面越来越窄，不
过可以看出是环绕
着物品的线条。

话，就
了。

描绘物品的质感

描绘柔软和坚硬物品
质感表现。

毛皮般的质感

主要使用柔软的，有松软感觉的曲线。所以在设定的时候
要留意整体要画出「舒适感」。

● 蓬松感、松软感的毛皮



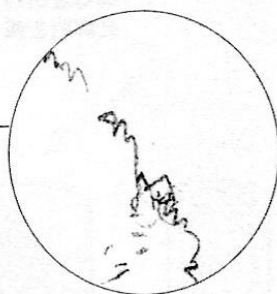
身体素描



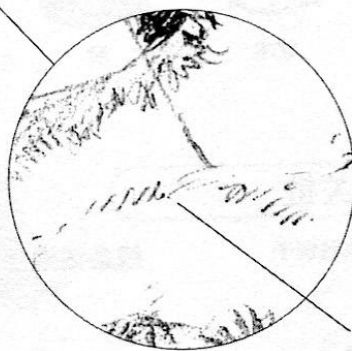
帽子和大衣



描绘舒适感



简单画出大衣轮廓

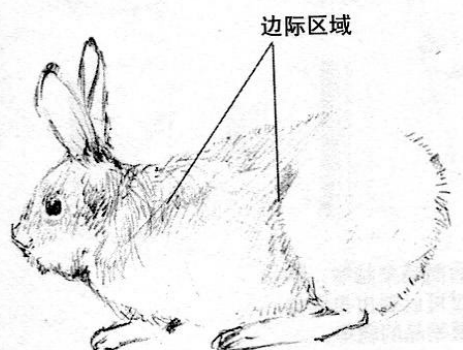


边际区域。加入毛皮笔触后
立体感就诞生了。



捕捉衣
厚度感

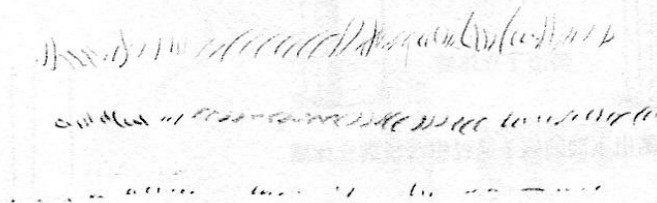
边际部分



边际区域

● 各种毛皮感觉的线条

可以用来描绘草地
等的时候用。



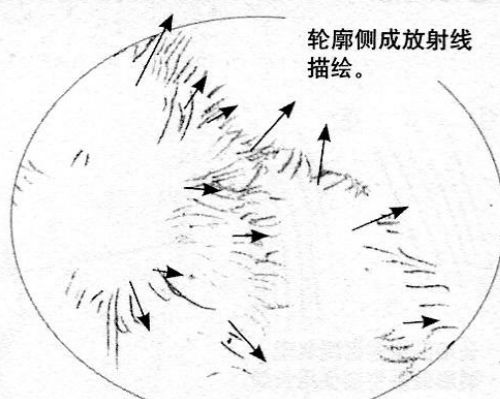
物品的

时候,

适感

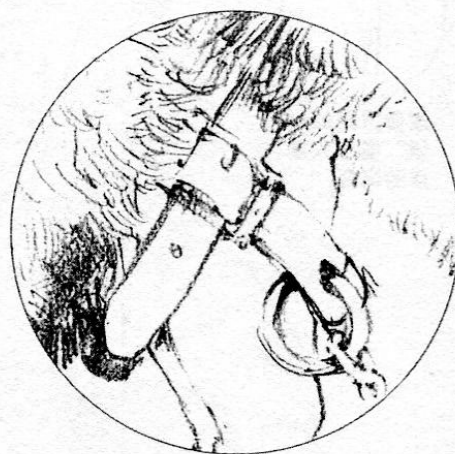
足衣领
度感觉

分



轮廓侧成放射线
描绘。

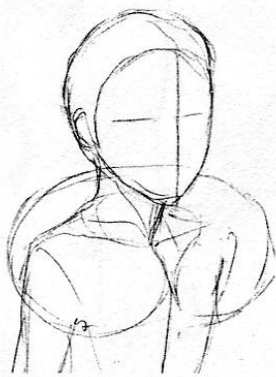
内侧预想毛皮的生长
方向来描绘。



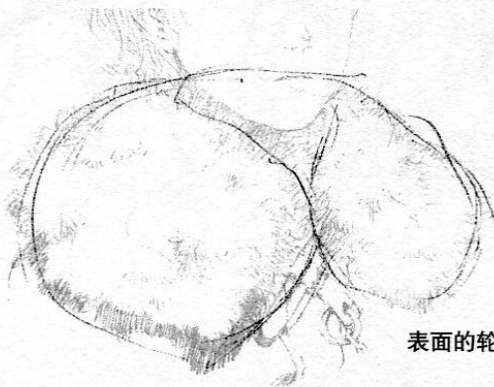
皮革和鎏金的线、毛皮的
线不同之处要留意。



角色的略图

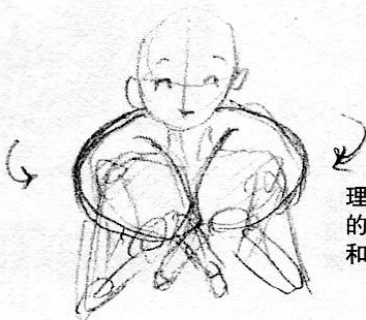
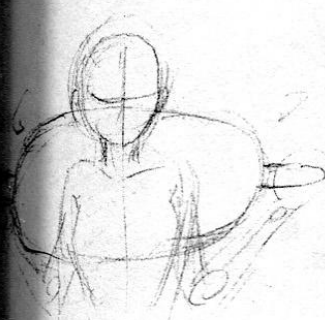


衣领的略图



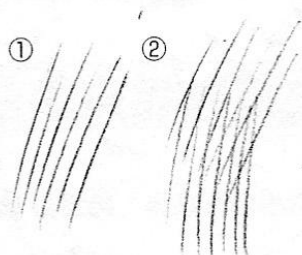
表面的轮廓大致地描绘。

形态的理解



理解穿着形态, 卷起后
的形态。捕捉穿着感觉
和毛的方向。

● 顺滑感……柔软和有更具真实感的毛皮



长毛的边际区域表现，
阴影效果也要使用长线。



改变方向的时候，要加入重
点的场合。



略图

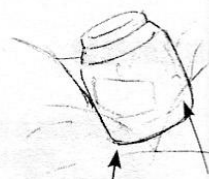
毛毯的柔软感~陷入的表现~



卷起后很舒服的绒
毛服装，感觉到很
强的柔软感和立体
感。



物体柔软陷入后的表现，用
大弧度的曲线来描绘褶皱。



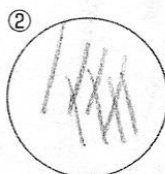
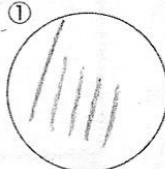
描绘陷入后看不到体部分
部分，大致上捕捉
子的形状。



熊和野猪的毛皮就是这种短硬感觉的毛皮。



短硬毛皮的线条是短粗的，阴影效果也是一样。



有着冬毛意识的笔触





略图



身体部分素描

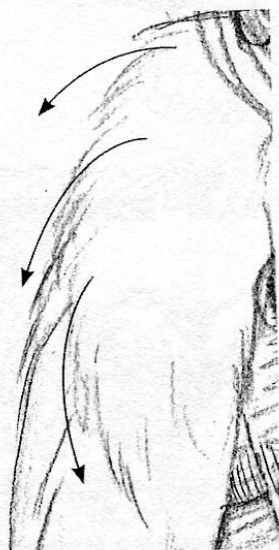


捕捉上身服装的厚度
图。从这里就可以进
修饰部分的作画了。



没有毛皮感
就会变得好
一样了。

毛发的质感差别



毛皮大致上的主体是大范围
生长方向的。



头发就要按照「顺滑生长
这个意识来画。

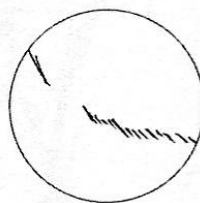
的褶皱

~褶皱画得好的画服装质感就会很成功~



硬质布料的
直线画法

柔软的天鹅
绒质地

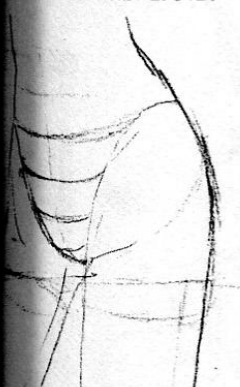


用重复的点线来画。不过，
长且小的褶皱部分也会很容
易出现，在修饰的时候注意
材质感。

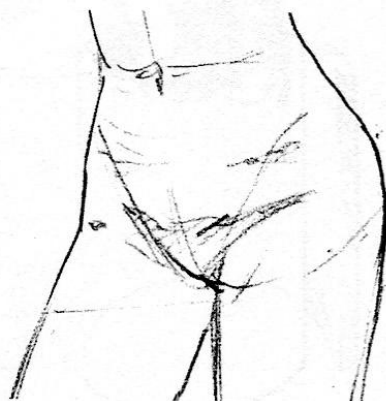


在远处视点看的
话，只会看到淡
淡的线条。

周围的褶皱捕捉方法



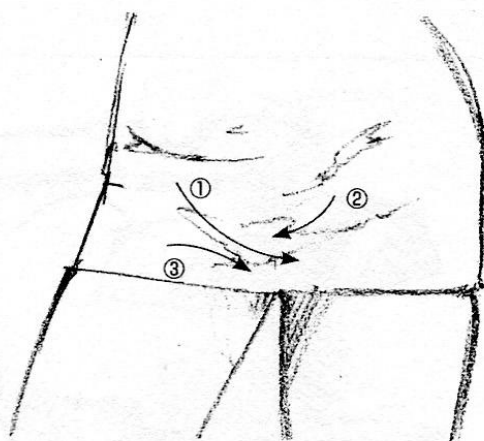
下摆部的曲线的观察



大致上是处于倒三角状态



三角阴影表现的场合



从三个角度的曲线来描绘阴影。
②和③的曲线经过一定的省略。



近似迷迭草一样的褶皱。

金属般的质感

● 铁板

白色和黑色部分的对比度是关键。以直线为主题，务求黑色部分有光滑感。

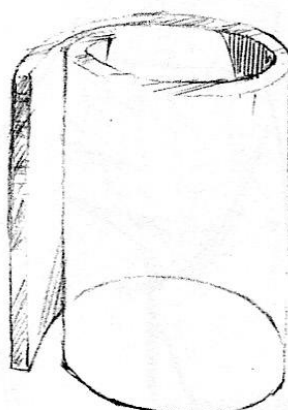
盔甲



铁板，拿着铁板的角色，不透明的场合

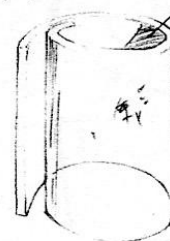


玻璃风格的场合



上方和厚度部分的笔触，体现金属硬质和重量的例子。

×

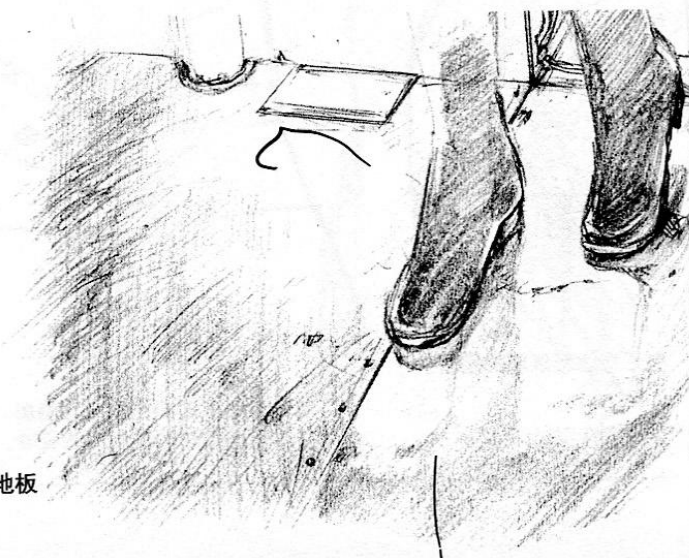


失败的例子

阴影深度不符合边缘区域线条错误。



铁板地板



金属

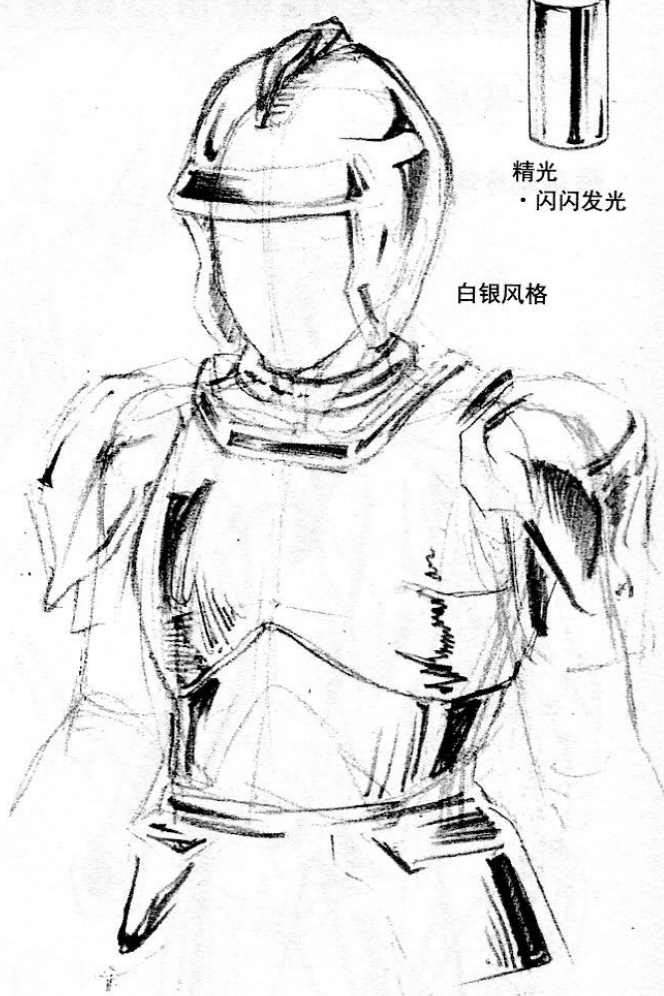
金

银



钝质光泽

青铜风格

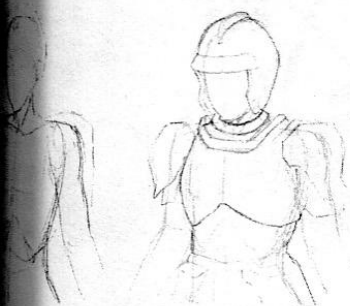


精光
· 闪闪发光

白银风格

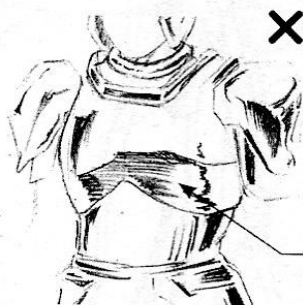
为场合

不符合
线条方



盔甲的厚度。

盔甲的轮廓。

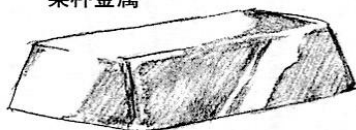


失败的例子。
可以看到对比度没有过渡，胸部不自然的感觉。这个阴影是失败的。

材质表现



某种金属



木头



玻璃

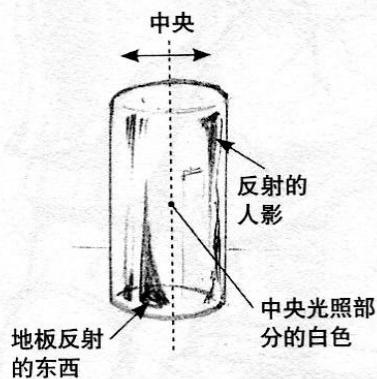
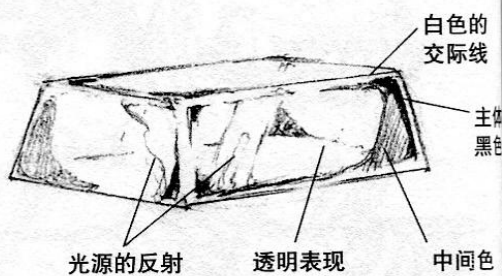
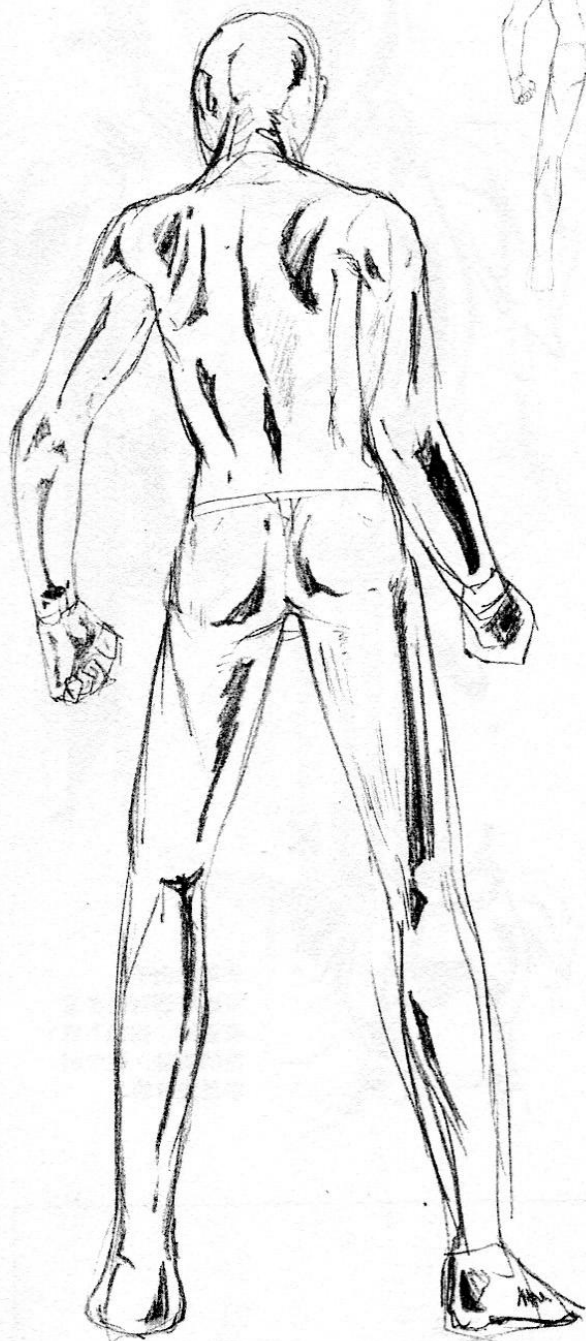


巧克力块

玻璃·乙烯树脂感的材质

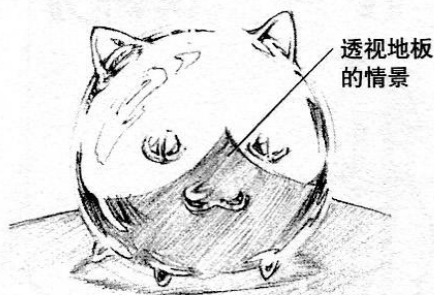
玻璃

● 玻璃身体

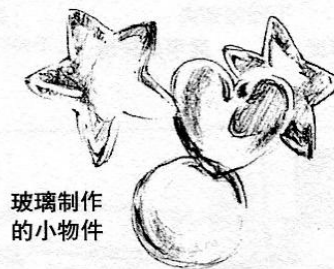


圆柱的场合，除了正之外左右都加入了主色。玻璃必定会有反射现象，用黑色描绘阴影的表现

玻璃放置物件

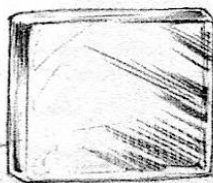
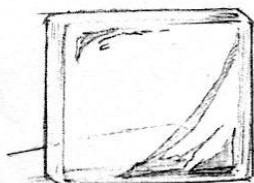
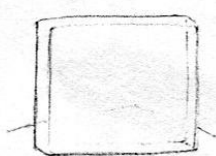


中间的接触像是磨中的玻璃一样。



玻璃制作的小物件

玻璃风格的关键词：厚度、透明感、黑色



边缘过圆变成冰块



不加入笔触变成鱼肉

廓和
键是

树脂质感的服装

透明感、乙烯树脂的弧度的
表现就是要考虑的因素。

体的
黑色

正中
主体
有反射
会反射

没有
主体
就像
的气
样。

的笔
是打
的玻
璃。

过圆的
水块了。

笔触的
肉山芋

黑色边缘就是
重点，体现乙
烯树脂的厚度
和透明感。

身体素描

黑色的边缘加深前，
虽然是透明的服装，
但是没有质感体现。



石头般的质感

轮廓线最为重要，线条的断开位置要注意

圆头的石头



轮廓



在适当的位置断开轮廓线，地板落下阴影的话，石头的重量感就出来了。

古代建筑风格的石头



轮廓

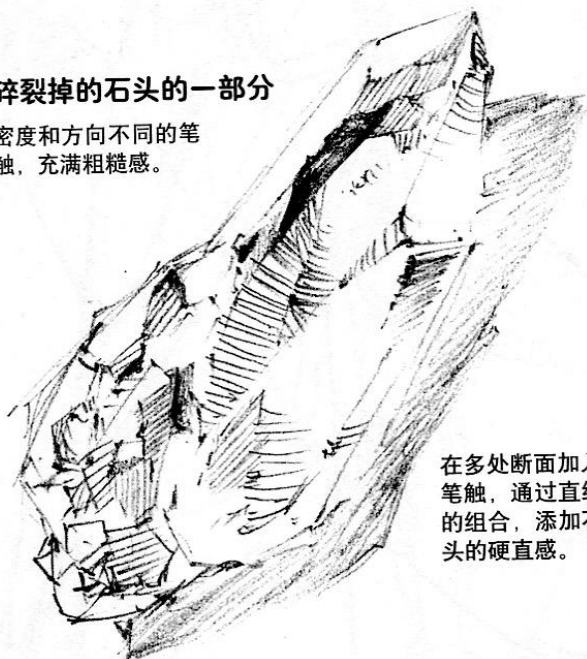


省略这部分线条就可以了



碎裂掉的石头的一部分

密度和方向不同的笔触，充满粗糙感。



在多处断面加入笔触，通过直线的组合，添加石头的硬直感。



轮廓



切面的形状，加入笔触后ok了。

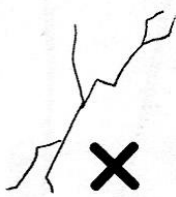
● 决定线条的方法



石头和岩石，要有龟裂面的切换等意识，有粗有细，线条要加入重点部分。

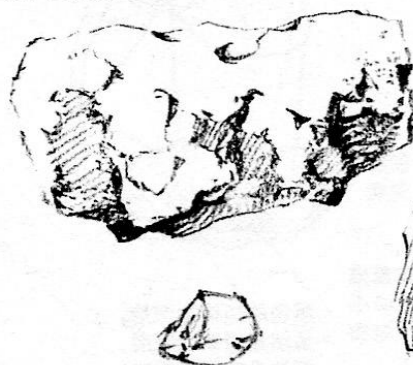


没有重点，这里只有一般的断裂部分。



什么都考虑没有的平面。

各种粗糙感的例子。



影面，
需要注
量和硬

的笔触
不够硬

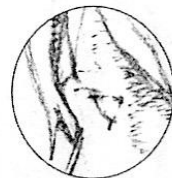


真人角色

石像的笔触
表现。



按阴影的交界（边际区域）
来描绘笔触。



要点是瞳孔内部
的变化。

通过点描笔触
表现的石像。



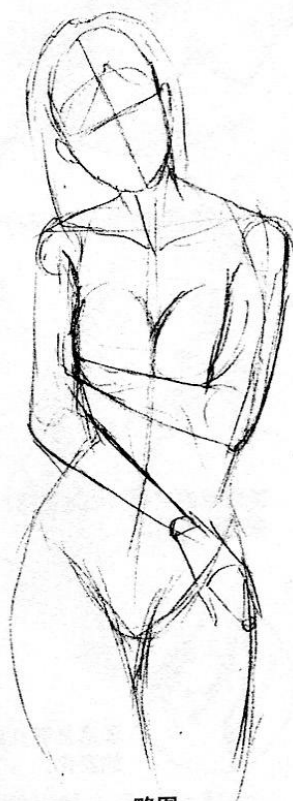
阴影指定。用断开的
线条描绘轮廓，按线
条加入阴影笔触后的
石像感觉。



阴影部分点描处理，
很耗时间的工作。

● 各种石像、雕像表现

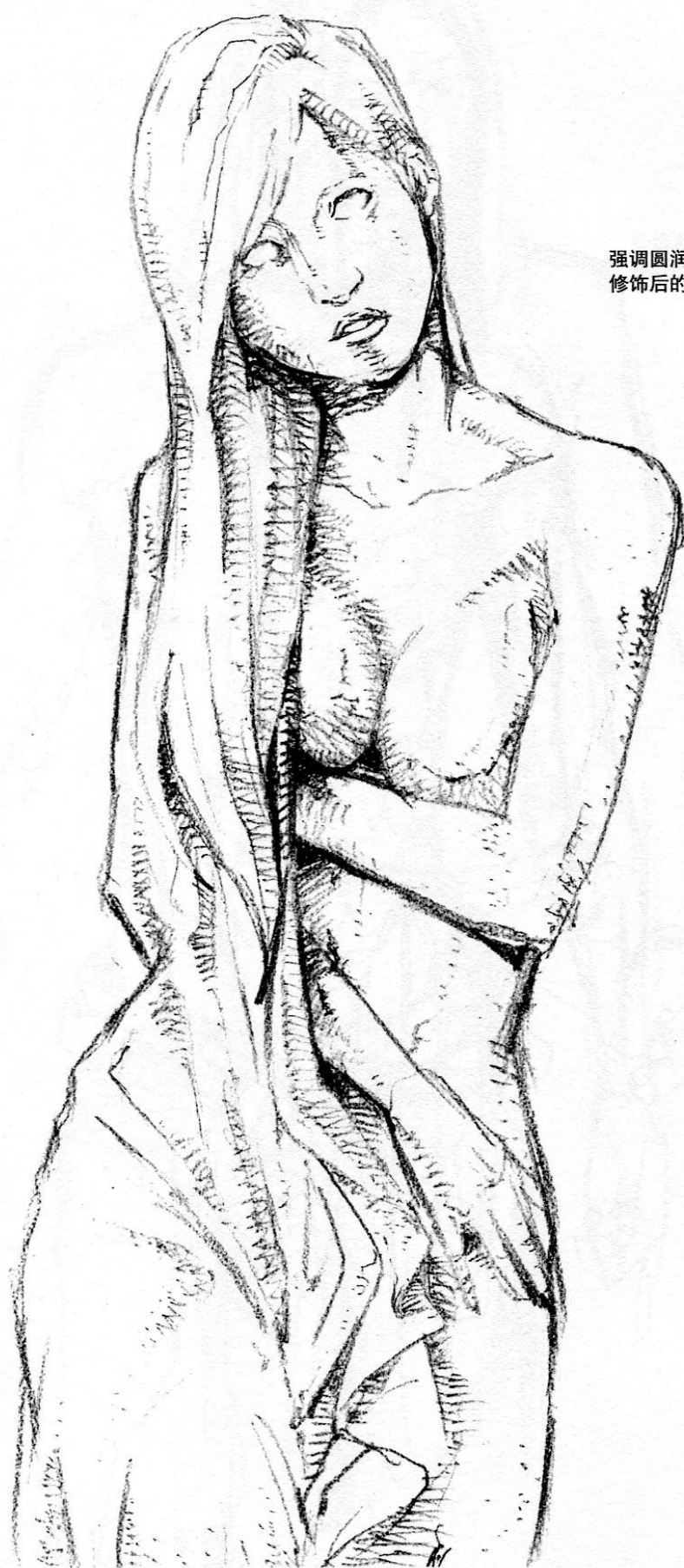
雕像风格



略图



留意头发和毛巾的飘动
方向、再描绘阴影。



强调圆润、经过打磨
修饰后的雕刻风格。

变成岩石



修饰菱角边缘后，
岩石的质感诞生。



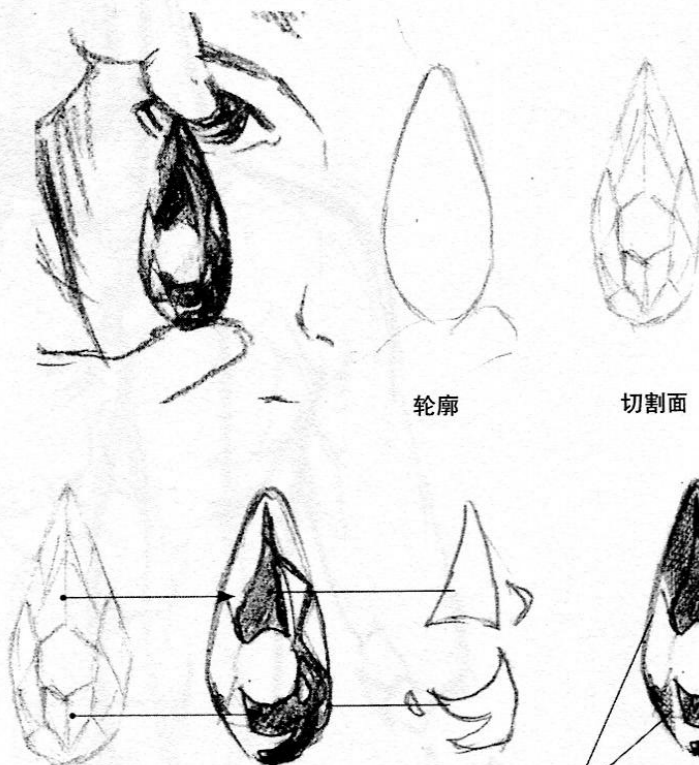
描绘饰品

利用之前学到的金属和玻璃的质感表现和颜色表现的明中暗等，运用笔触和对比度技术描绘华丽的饰品和装备。

描绘宝石

泪珠型宝石

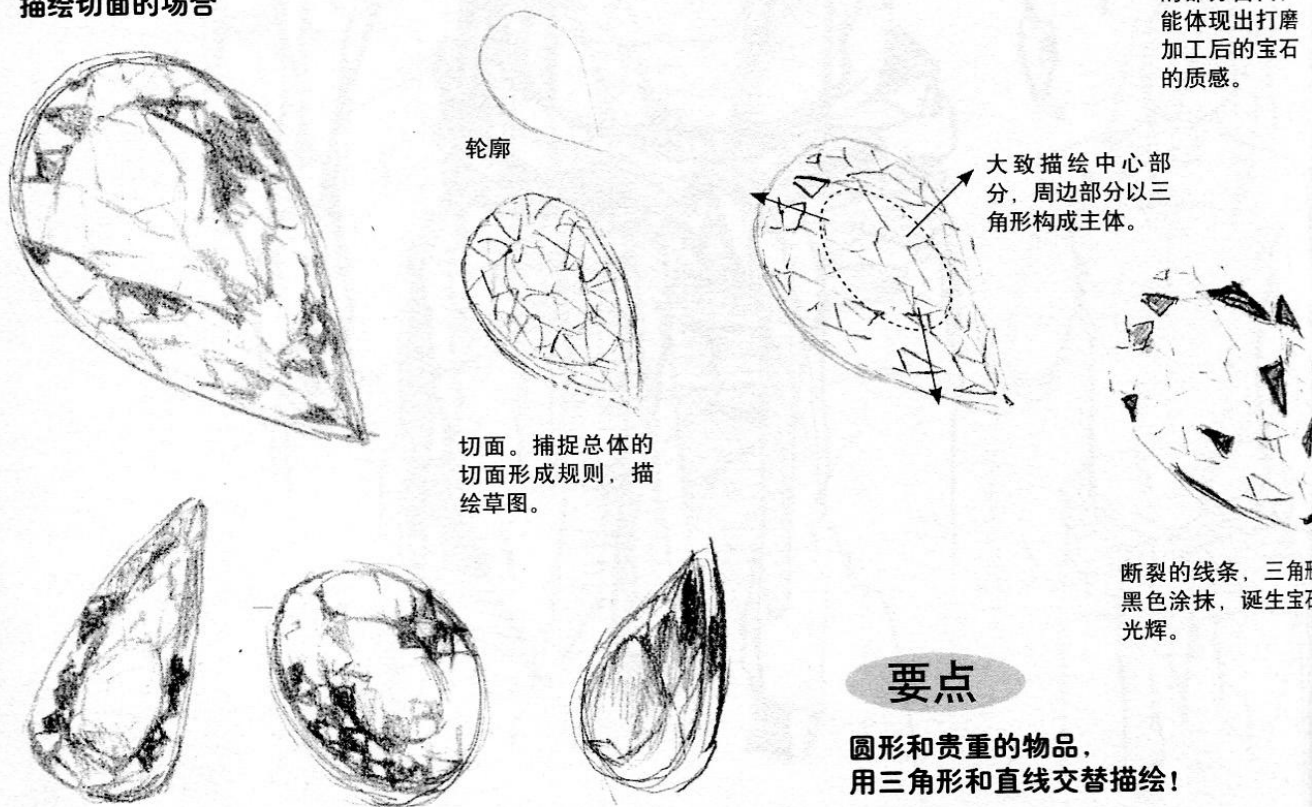
玻璃的质感是最基本的，捕捉切割面，增加白灰黑（明暗中）的对比度。



正确描绘复杂的切割面，大胆描绘主体部分。

将直线和锐角的部分留白，能体现出打磨加工后的宝石的质感。

描绘切面的场合



要点

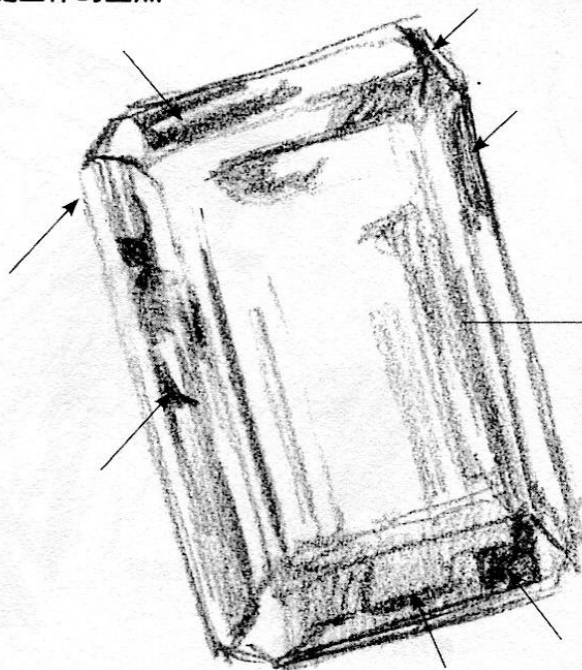
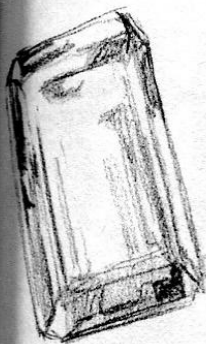
圆形和贵重的物品，用三角形和直线交替描绘！

角形的类型

捕捉主体的重点

主体重点是预想作为室内的贵重物品来描绘。

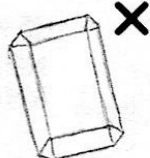
方形的类型



边缘以外的平面，用直线的笔触很有效。

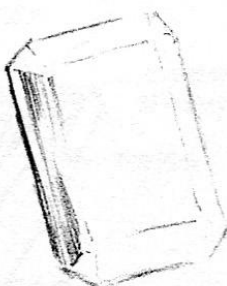
外侧的线条

正面的四角

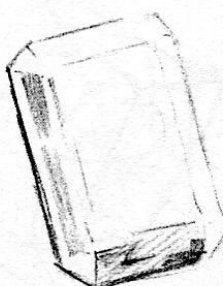


总体线条粗细一样的场合，毫无立体感。

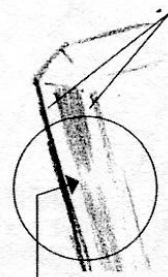
轮廓。在这个阶段，正面的四角线条主要用直线成型，外侧的线条需要细致地描绘。



②加入侧面的笔触。

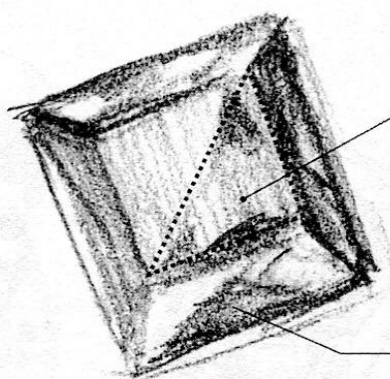
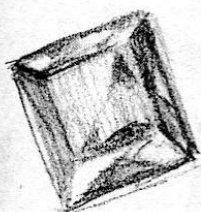


③加入下侧面的笔触，立体感出现



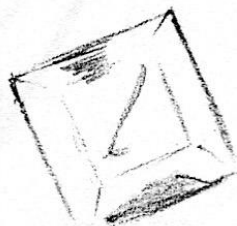
线条中断的效果。

方形的类型

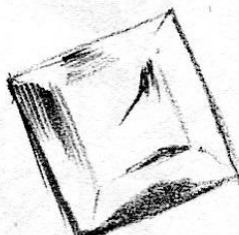


三角形的阴影，按照上方三角形的对应面来设定效果。

三角形的阴影重点部分，实际上反射的并不是三角形的阴影，需要想象圆形或者四角形的复杂面和光源。



②加入三角。按照特征来加入重点阴影部分。

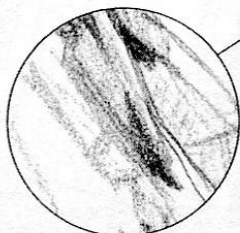


③加入侧面笔触。

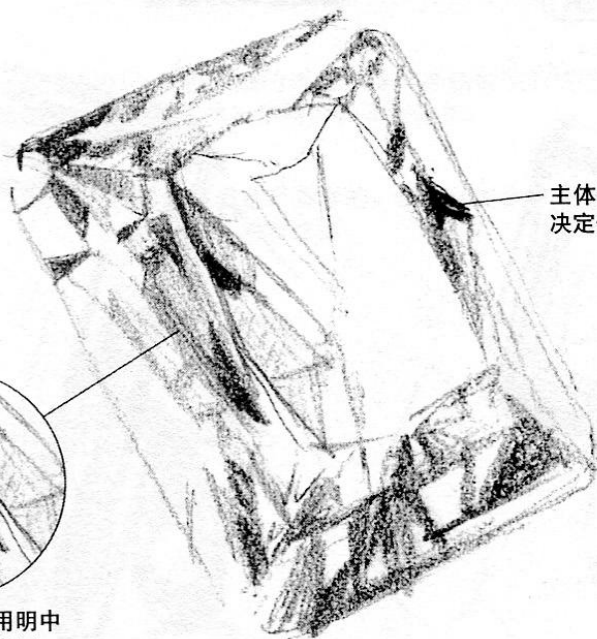
要点

- 直线笔触为主体。
- 加入全面的重点。
- 四角形宝石有着三角形阴影重点的效果。

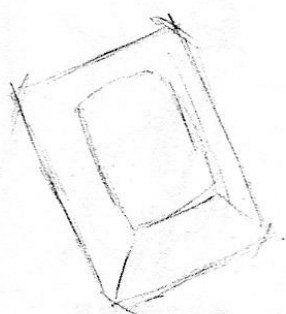
● 直线和曲线并存类型



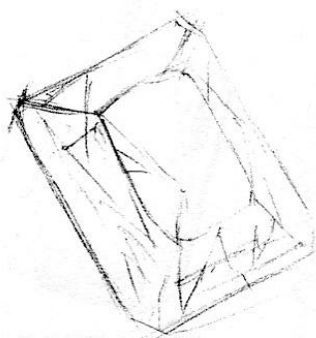
复杂的切面、用明中暗对比来加上光泽。



主体的光泽感决定位置。



① 轮廓。圆形的边缘是特点。



② 加入三角形。



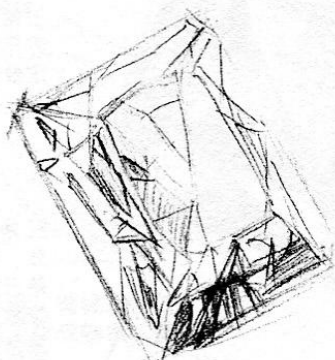
按照两个部分来决定对比度平行。

偏白色部分

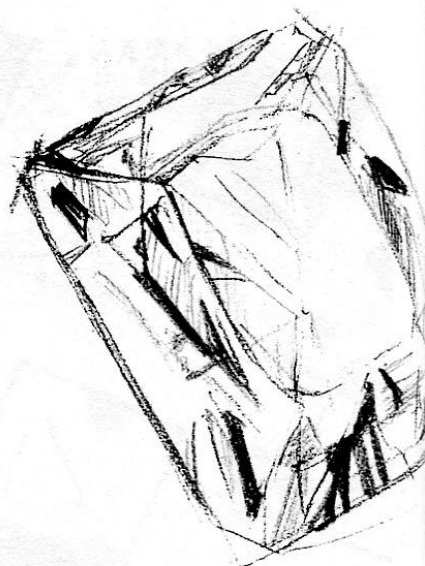
着重下笔部分。



强调主体部分



对比度略图



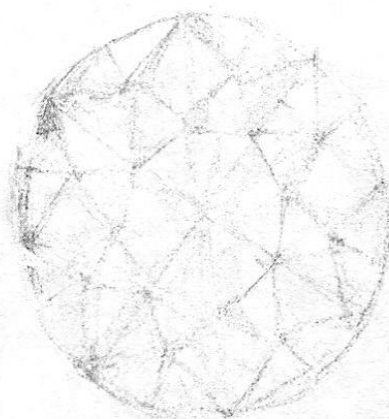
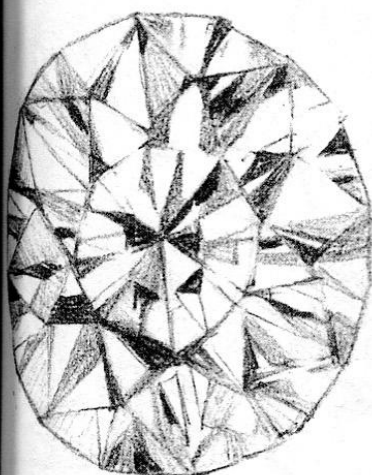
③ 用灰色来过渡主体部分。需要特别留意。

要点

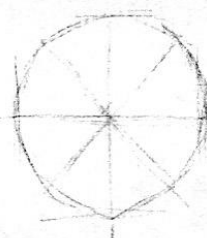
● 开始就要决定主体部分

● 先在主要部分下笔。

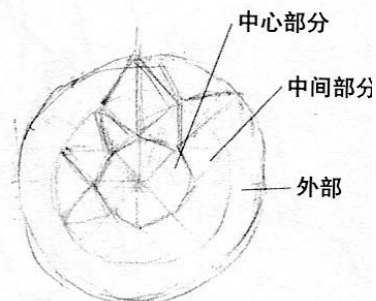
正面和修饰阶段图片



在加入笔触之前。确认好线条。

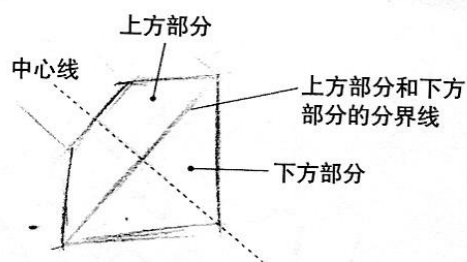


略图，按基准点引出纵横斜线。

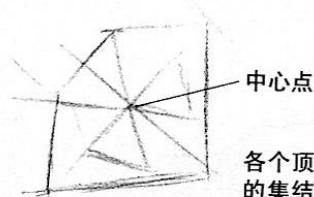


按照中心点出发大致分成3个区域的圆形。

正横截面 修饰部分图片

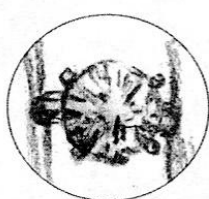
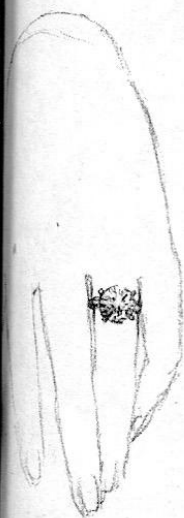


引出中心线来作图。

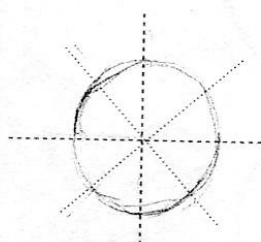


各个顶点和中心线的集结部分，每个三角形面积均等。

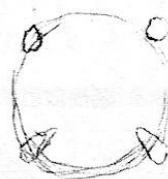
戒指标准图片



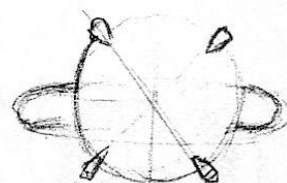
放大的修饰图片，可以看到光泽。以中心集结的三角形描绘出了黑白的各个对比部分。



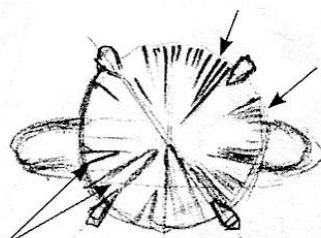
①略图，正确的圆形分布。十字分割各个部分。



②戒指托的略图。描绘戒指的要点。

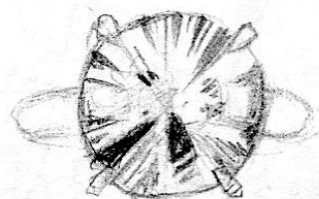


③戒指轮廓修正，符合手指方向来描绘戒指。



在各处加入三角形。

④将线条引到中心点是描绘钻石各个面的关键。



⑤加入重点部分后完成。

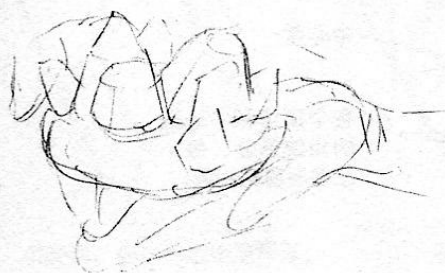
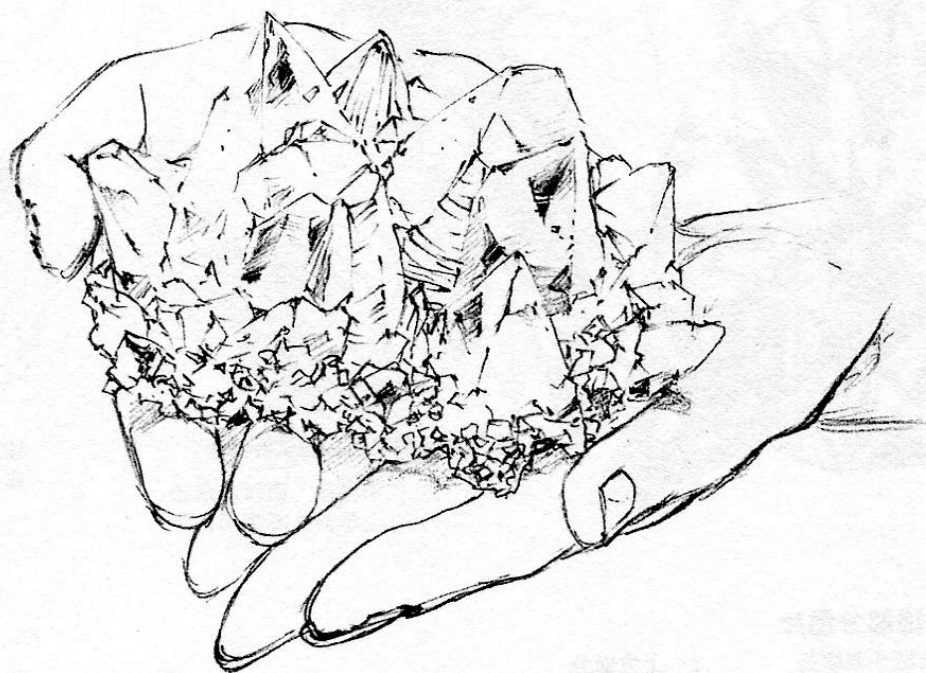


戒指部分的金属感。

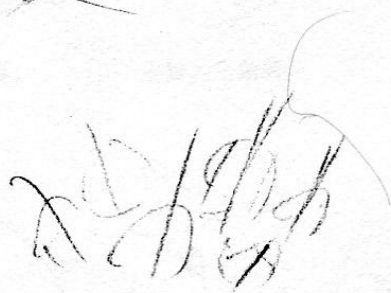
水晶

和玻璃的成分相同。描绘水晶块的形状、按照玻璃风格的处理也可以。

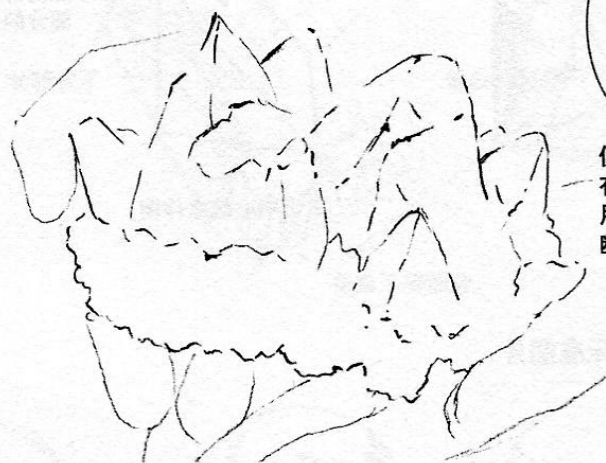
●水晶块



①略图 总体的形象

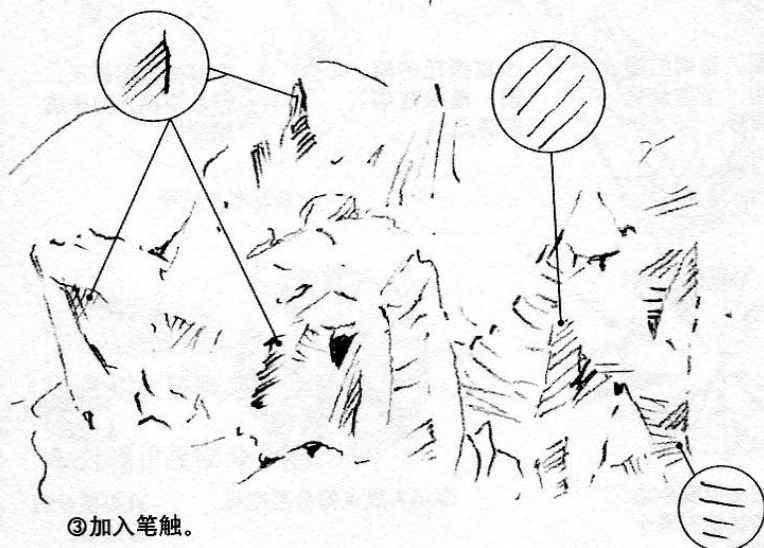


捕捉放射状



②概图

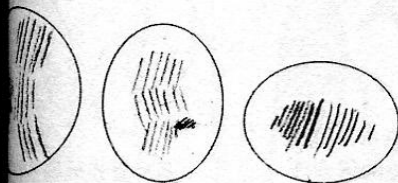
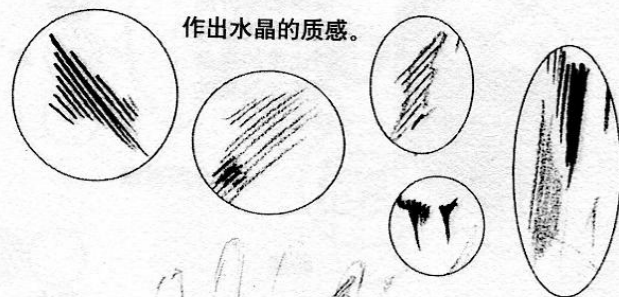
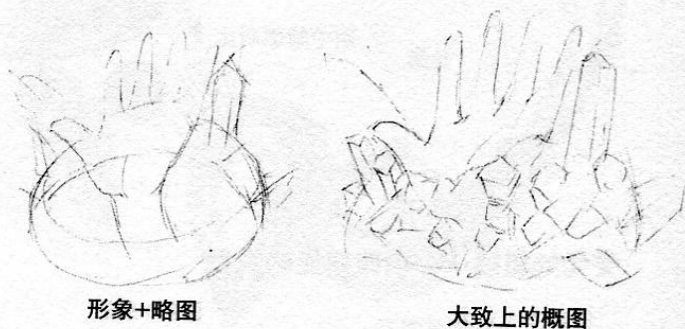
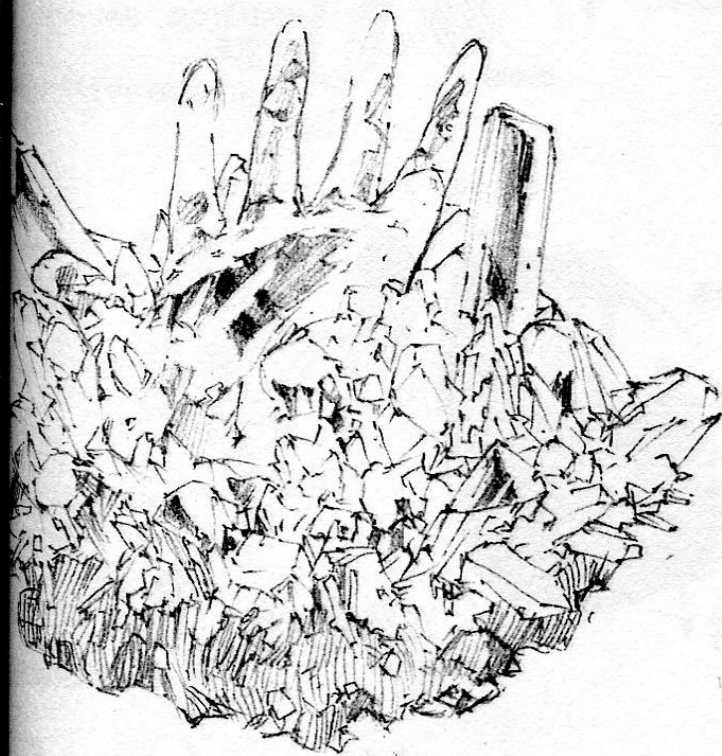
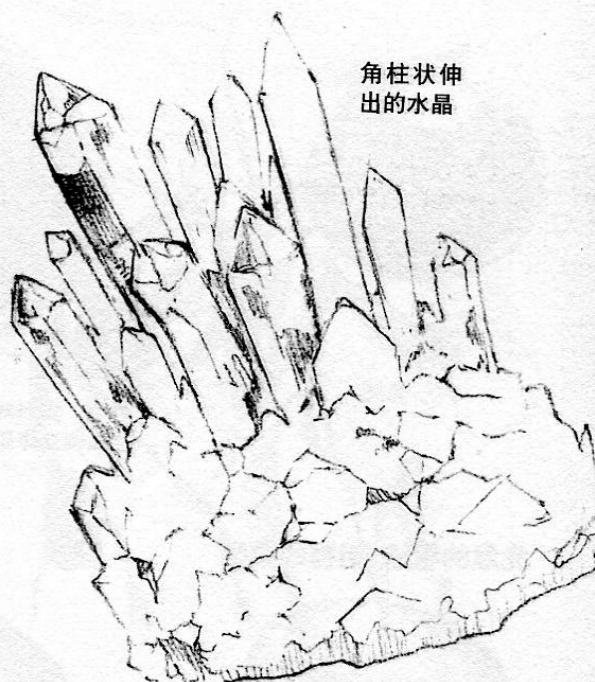
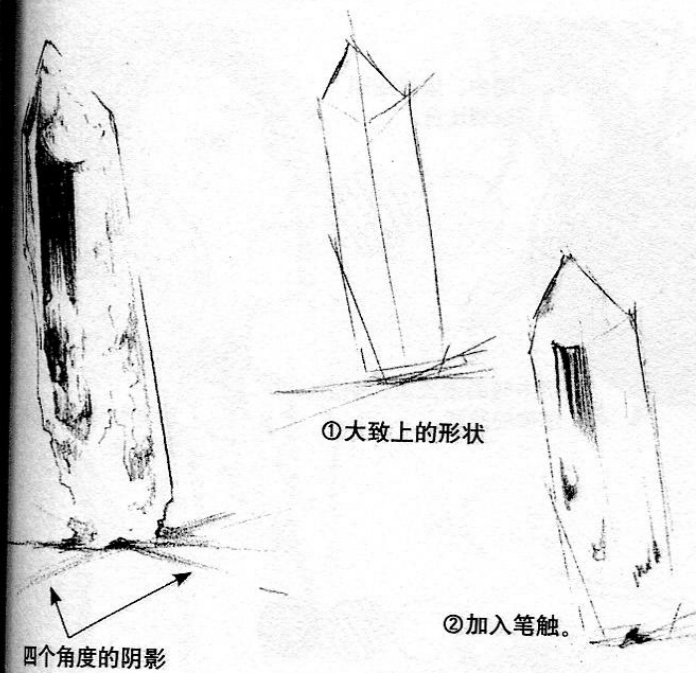
使用的
有两种
用的部
断线条



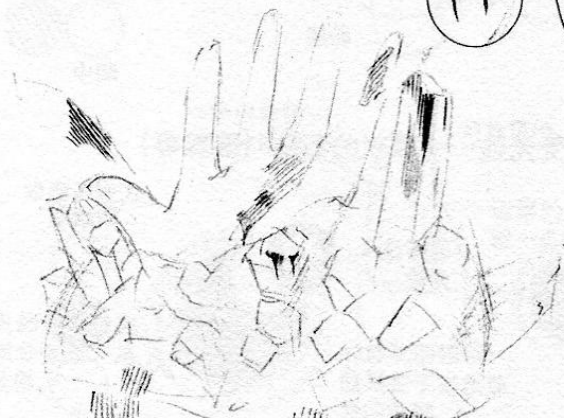
③加入笔触。



④除了底座部分基本完成。



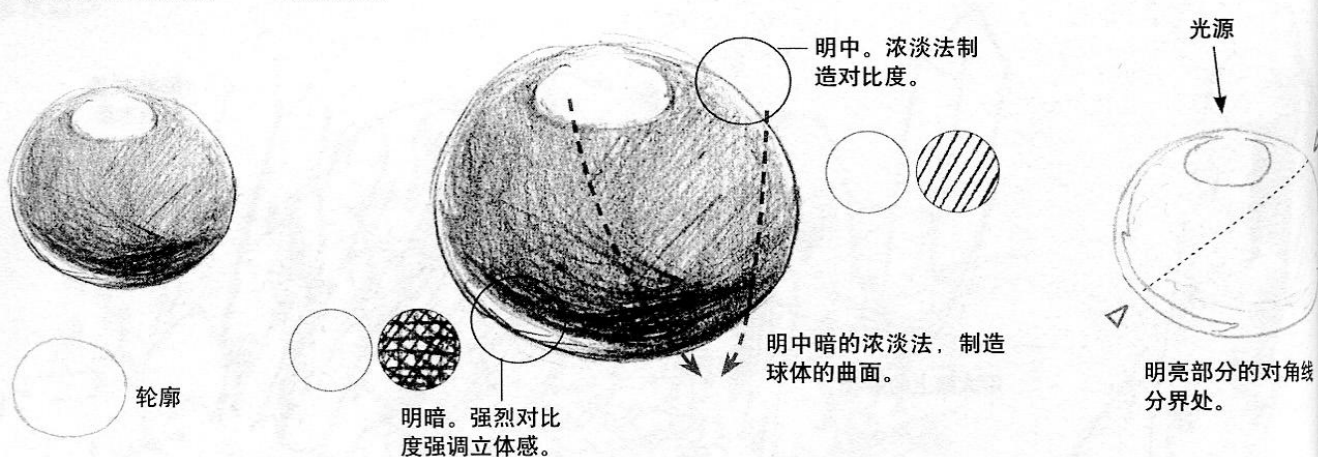
用作底座岩石的笔触。



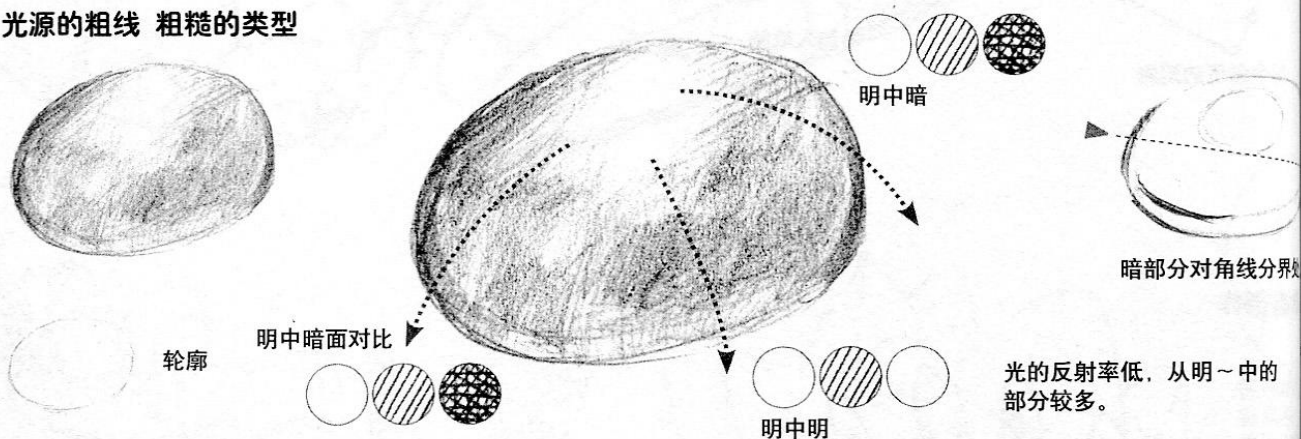
拥有曲面的宝石

描绘光源的直线……精光类型

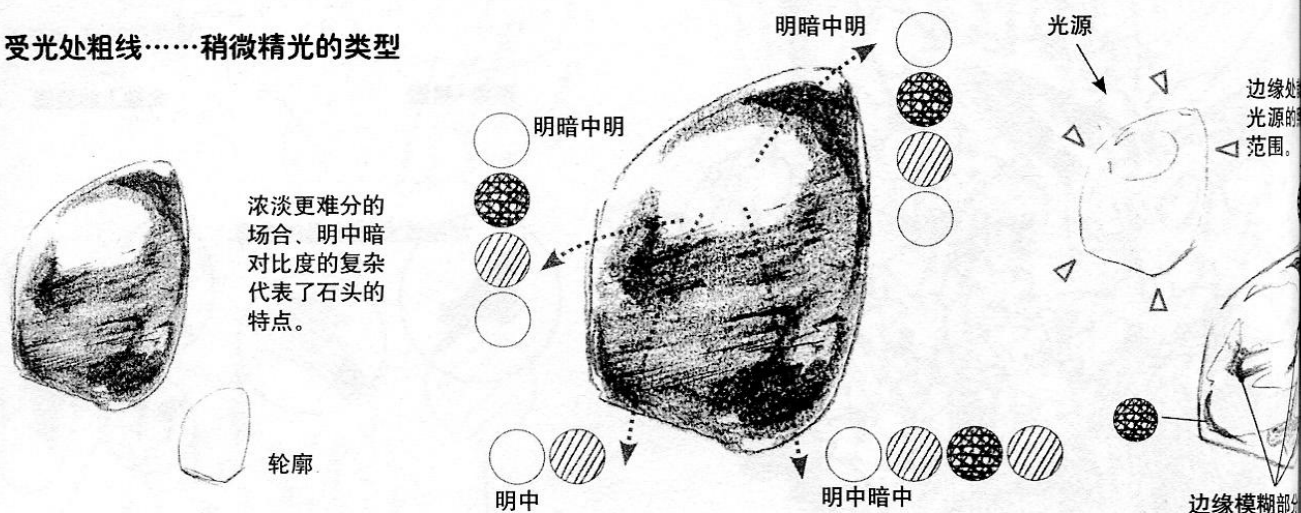
精光的表面是受到光源照射的效果。光源面的要点是，浓淡的变化给予的立体感。



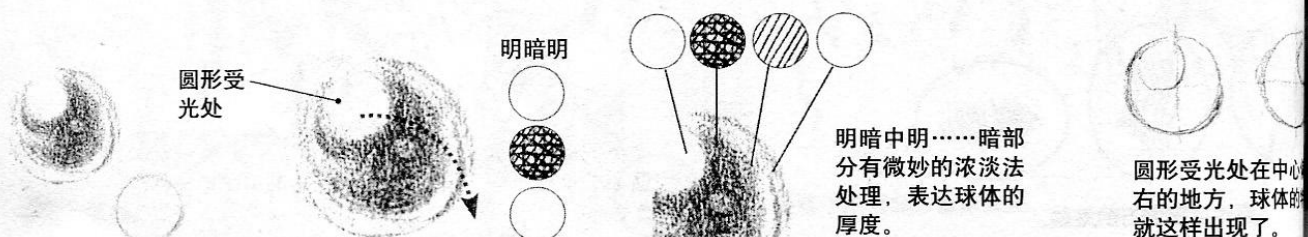
光源的粗线 粗糙的类型



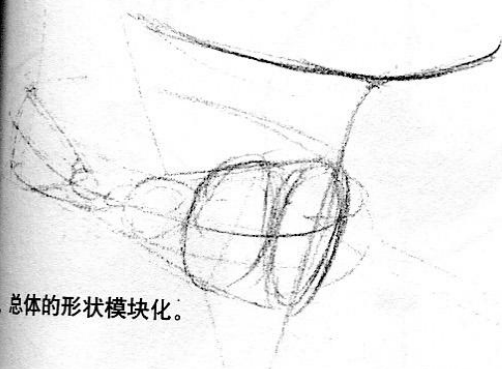
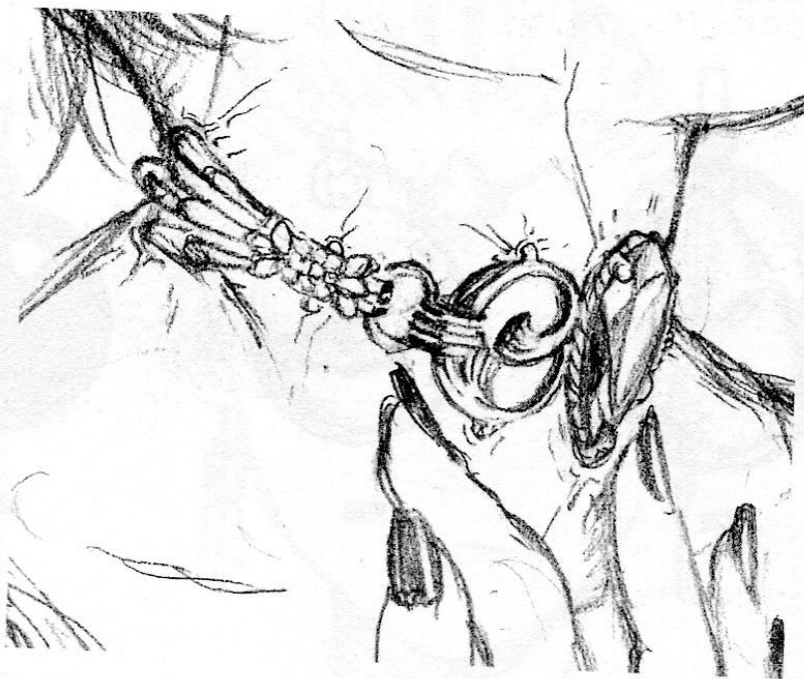
受光处粗线……稍微精光的类型



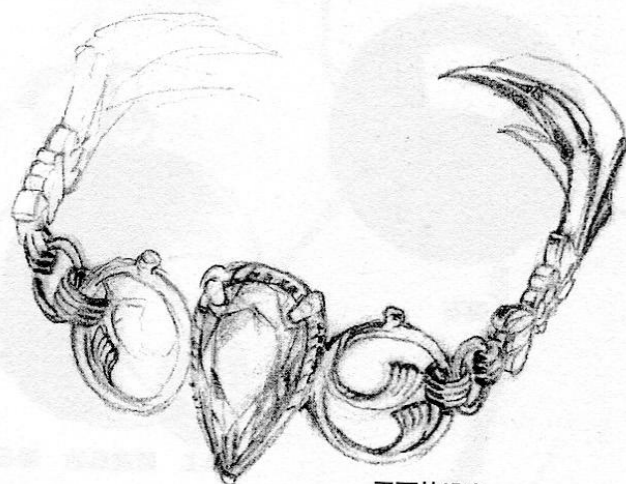
圆形受光处……球状的石头（珍珠等）



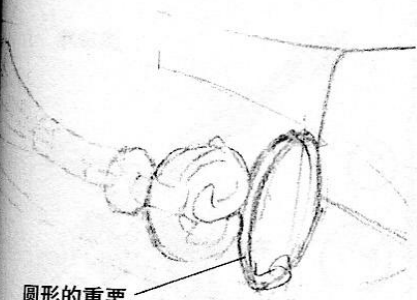
金属和宝石的集合。质感取决于「总体和三角」。



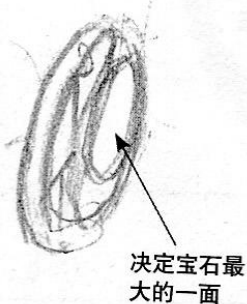
总体的形状模块化。



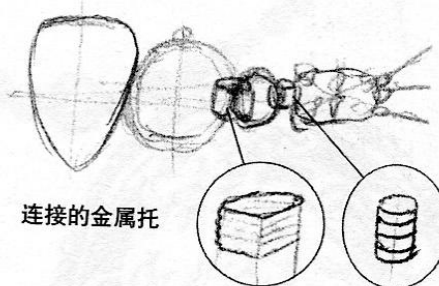
正面的设定



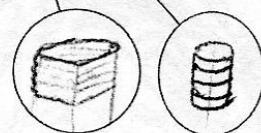
圆形的重要性，宝石底座的部分。



决定宝石最大的一面



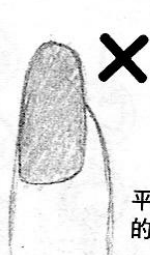
连接的金属托



指甲的光泽表现



指甲的形状



平面暗淡的效果。



涂漏的地方。

中央部分留白其他部分全黑，毫无效果。

一条白色部分的分界线

白色范围

边缘的线条保留一点距离。



立体化的指甲，效果在于白色部分的位置。

各种宝石的饰物

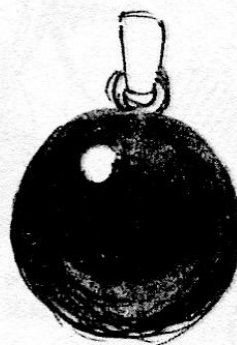
控制好浓淡·明中暗变化，描绘各种宝石



琥珀



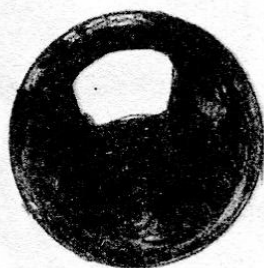
玛瑙



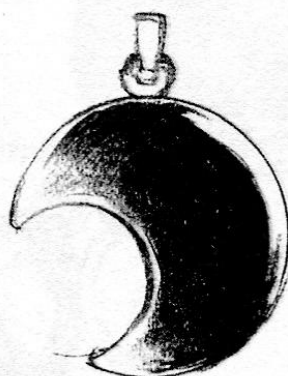
珊瑚



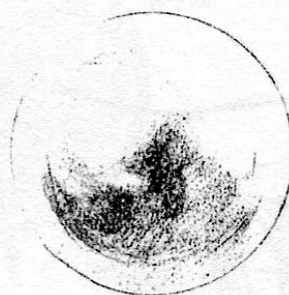
枝珊瑚



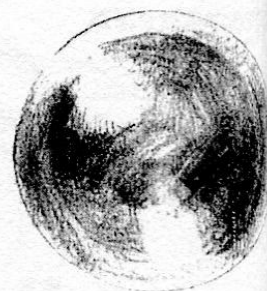
曜石



加工 研磨后的 曜石



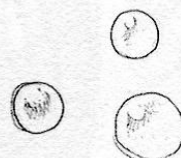
珍珠



黑珍珠

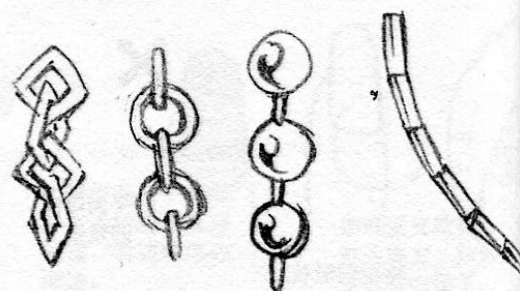


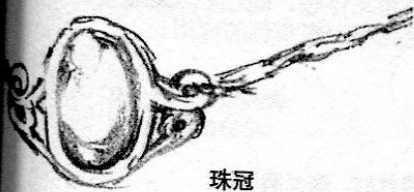
浮雕宝石



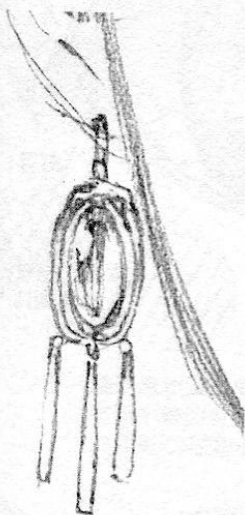
有孔玻璃珠

代表性的链





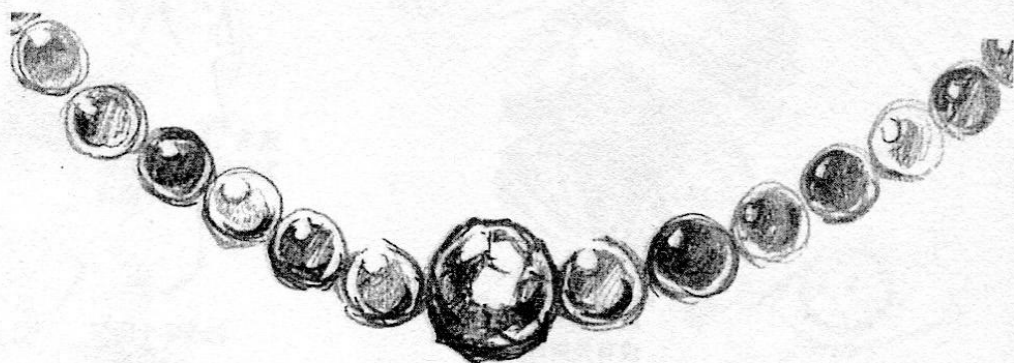
珠冠



耳环



坠饰



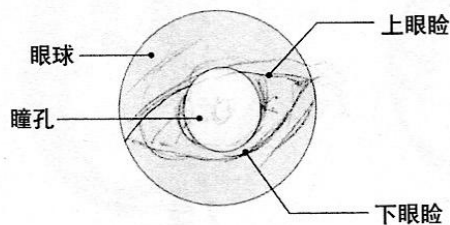
项链

宝石表现的应用设计

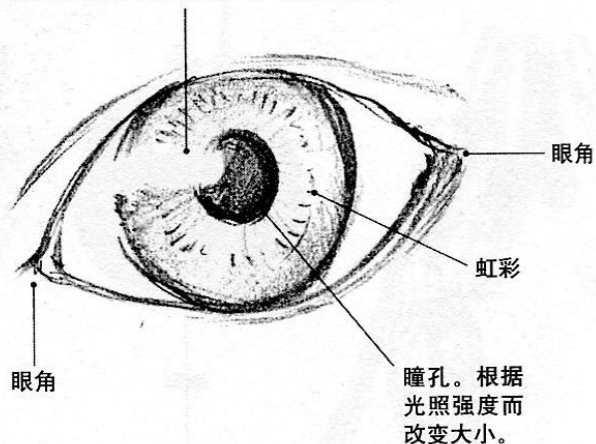
透明感和立体感，颜色表现的技法，以及瞳孔和幻想角色的应用。

瞳孔和宝石的关系

● 瞳孔就是宝石，人类的瞳孔介绍



瞳孔的前面是透镜状的，有光源照射。



瞳孔被光照射



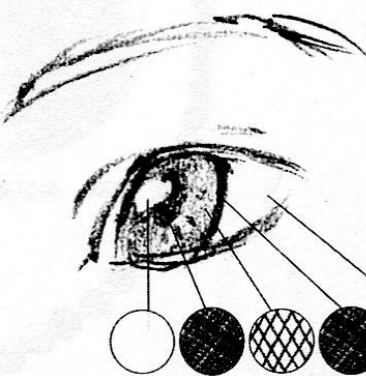
眼睑的阴影



眼球前面加入白光



下眼睑一部分省略



照射入瞳孔的白光，就是明中暗的「明」部分。对比度产生的效果。

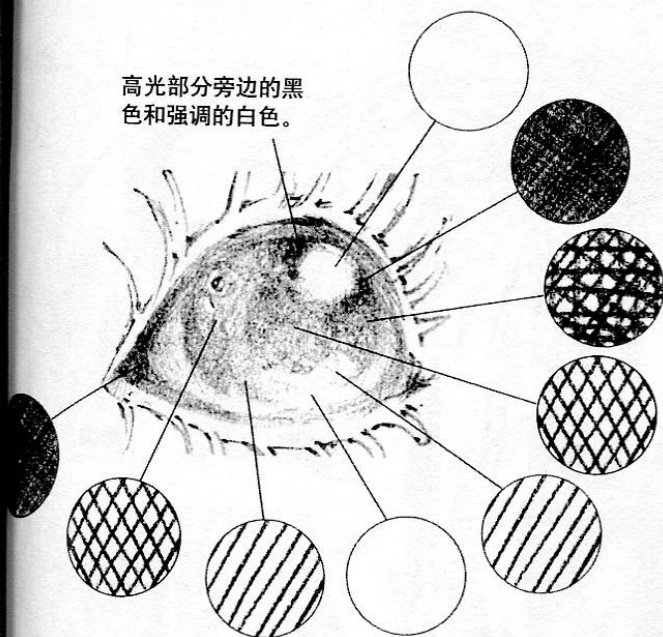


眼睛是石头的场合，没有光辉部分。

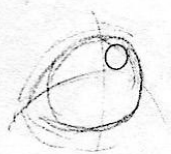


调整眼球圆形的宝石眼（眼球对比宝石）

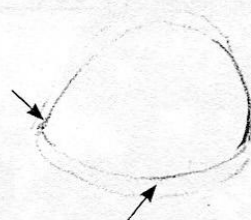
高光部分旁边的黑色和强调的白色。



透明感和深邃感的眼球表现，不但只有明中暗的对比度、并且在「中」部分还有2~3阶段的浓淡法。

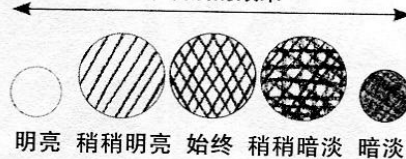


以光照的位置作为明暗的基准。



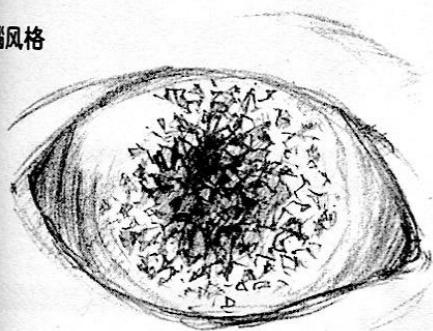
线条画出眼球的圆形。下眼睑的颜色是要点。

浓淡法的效果

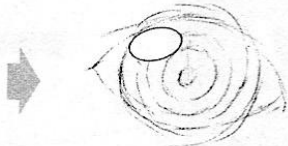


各种宝石眼

玛瑙风格

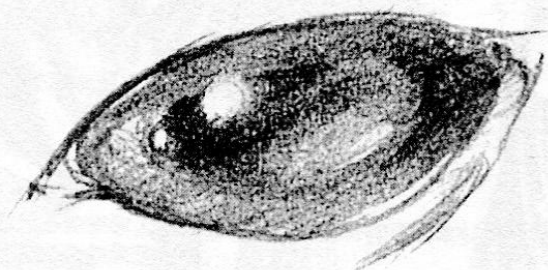


眼睛的形状

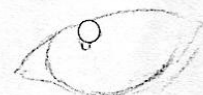


决定光照的位置和笔触目标

红宝石风格

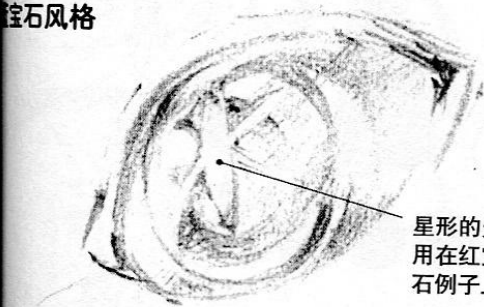


眼睛的形状



决定光照的位置和大部分面积。

钻石风格



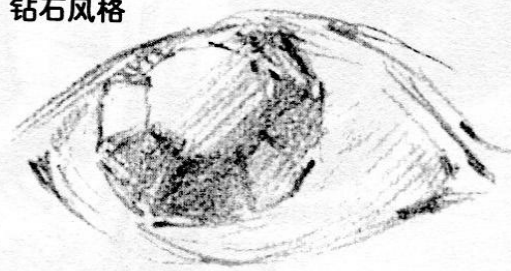
星形的光照。多数用在红宝石和蓝宝石例子上。



眼睛的形状

捕捉十字形的光照中心。

钻石风格



眼睛的形状



瞳孔部分的设计。



略图



身体设定



阴影设定（分解区域设定）

金

银，次要饰物

头饰

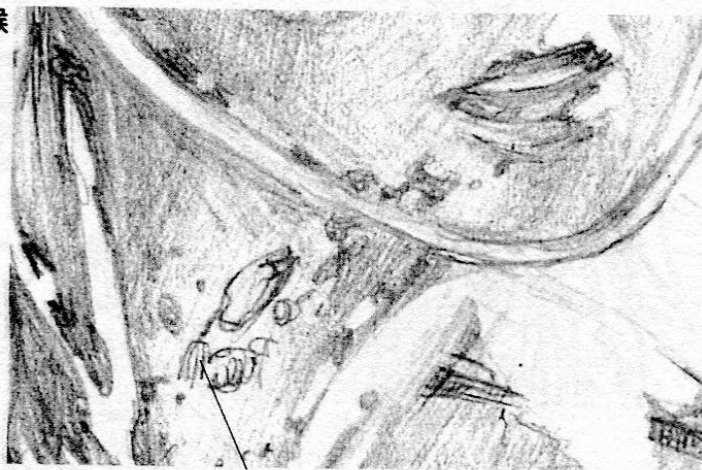


对比度以及
修饰时的肌肉
肉化。



瞳孔。惊讶眼睛的效果。黄晶玉和电气石等不完全纯净物宝石多数使用。

咽喉



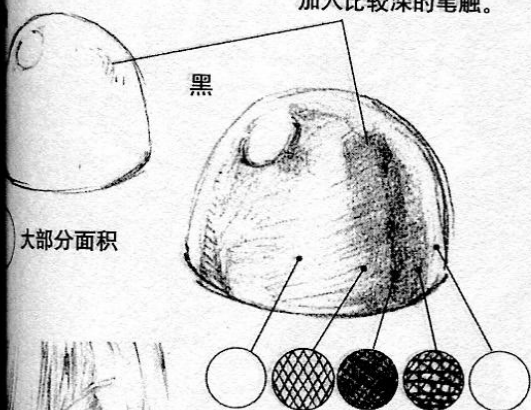
不完全纯净物，翡翠的特征之一。

宝石风格素材的曲面表现要点

宝石风格素材的人体曲面，不透明素材和透明素材都会利用各种曲面的表现来画。

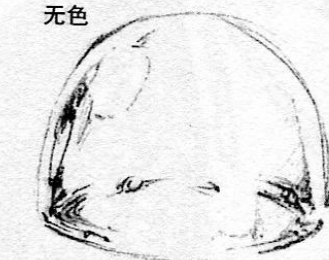
不透明素材的曲面表现

类似球面的「膨胀」，
加入比较深的笔触。



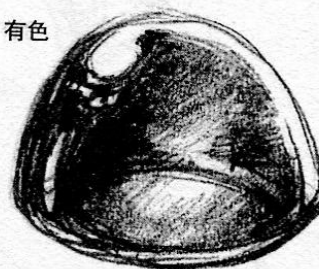
透明素材的曲面表现

无色



主体

有色



暗、稍稍暗淡的主体



装饰品的细致描写，提高画工

细致表现，部件等的立体感和质感混合，需要仔细参考后深入去画，需要培养描绘的集中力以及连续描绘的体力。

原创装备

想象出独特风格的装备来描绘角色。

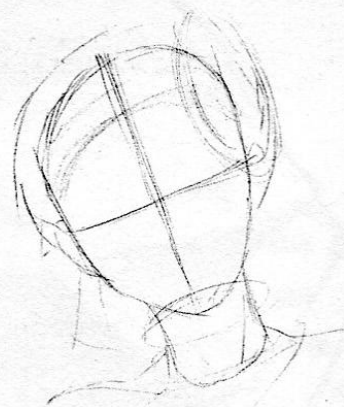


100%原比例尺寸

在原画比例上扩大2倍!

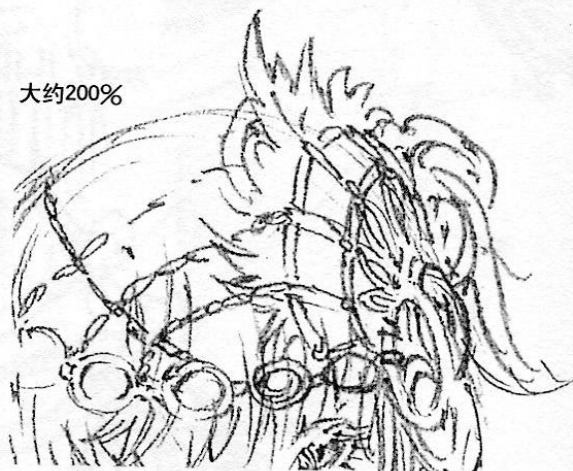
约235%

并非纯金的，镀金风格的装备，用稍微发出廉价光辉的风格。



侧头部的头饰，圆形的头部略图。

大约200%



红色的设定

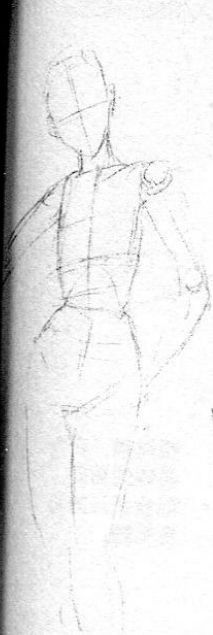
用明中暗的对比，引出肌肤的白皙。

约300%

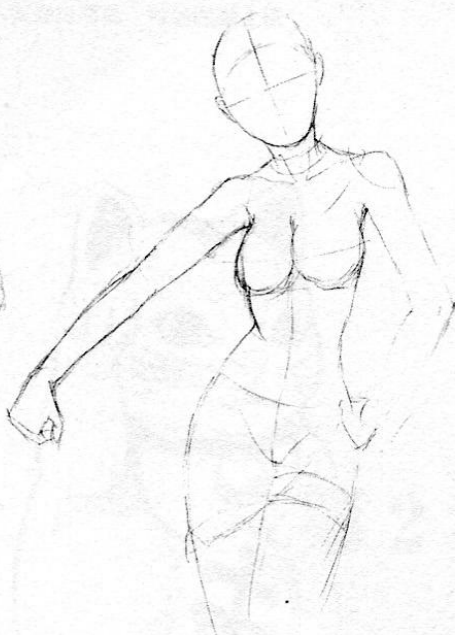


大约240%

直线的笔触，
引出皮革的
质感。

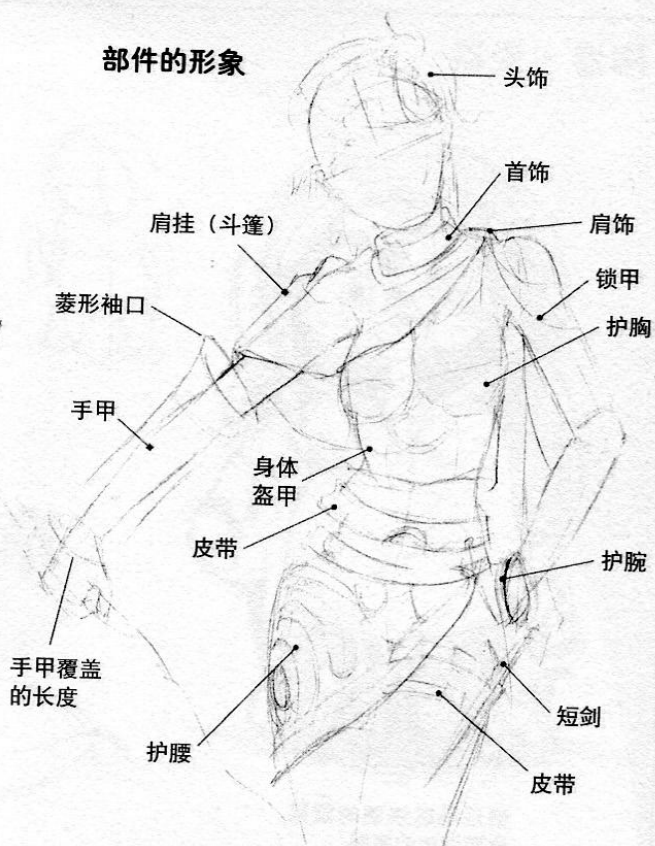


①姿势略图，首先
是大致轮廓



②身体设定

部件的形象

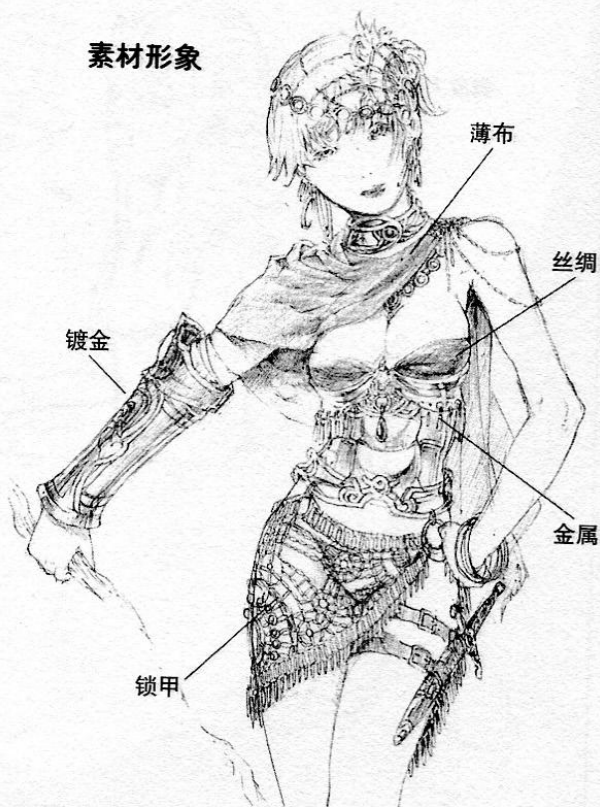


③描绘服装的轮廓
以及全体的构思

④描绘面部，
开始画头部

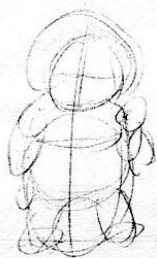


素材形象





信乐地区烧制的狸猫，
曲面深色的笔触。



招财猫。白色
易碎的质感。
配合淡淡的阴
影笔触。

狮身人面像摆设



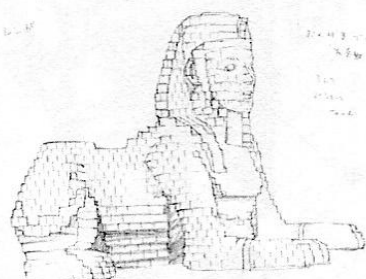
陶器类型，阴影是
那种粗糙的质感。



瓷器类型，强调精光
感。阴影的笔触细腻，
对比度高。



基本设定



第2章

角色围绕在周围 水 · 冰 · 火的质感

水

身边水道里的水莫过于海和河流里面的水了，地球是一个水的星球，水（液体）的表现需要学习。

身边的水

杯子里的水

● 晃动



水面没有透视出手腕的线条。

手腕的线。经过水的折射后的效果。



杯子的中心线

路途



大致画出水量的略图（杯子的倾斜也要考虑到水量本身的水平位置）



光的反射，轮廓方面的描绘

水晃动时的圆形轮廓。接近末端的地方就是带出立体感的重点。



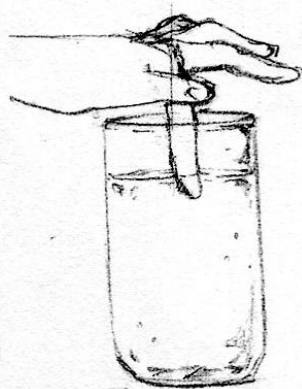
空杯子的场

杯底的厚度是玻璃的表现

● 放入手指

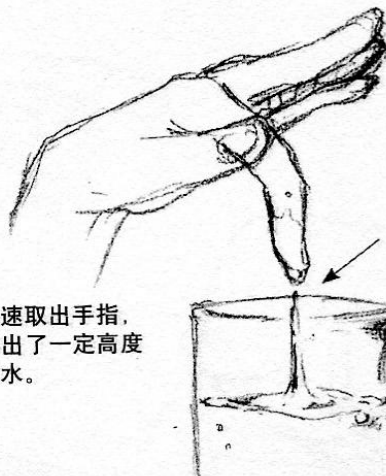


空杯



手指放入水中

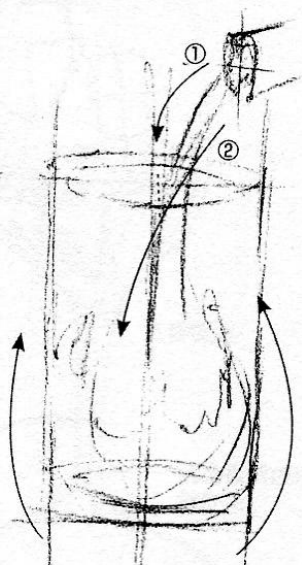
快速取出手指，带出了一定高度的水。



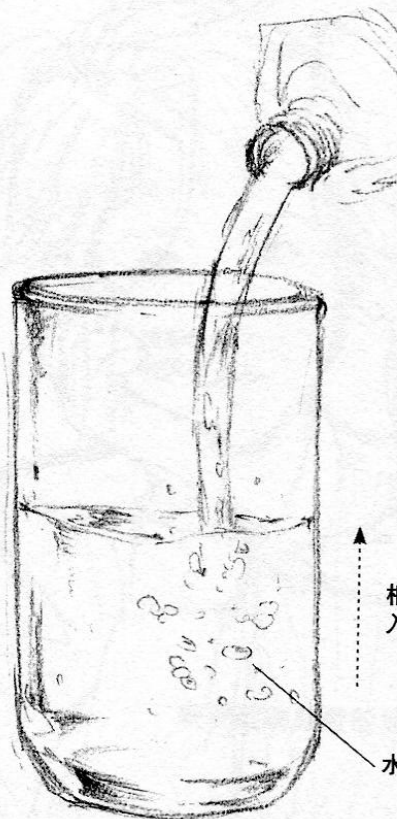
水滴的滴落。

从……倾倒的液体

倒入水（液体）
的形态。



略图，杯子侧面看到
水翻起的样子。

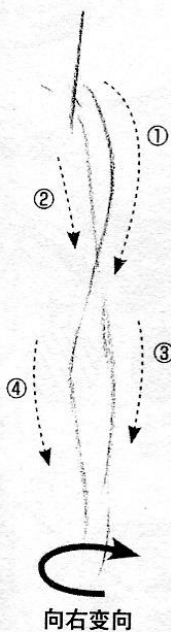


相当程度的水倒入后的水花。

水泡。

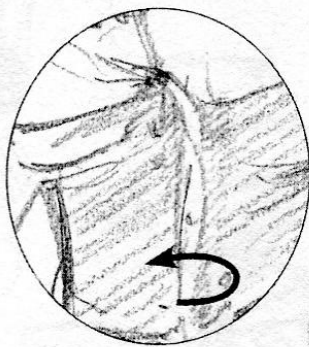
倒入水时的次序

倾倒下的水，配合大弧度的波浪线。



向右变向

倒入时的水呈螺旋形，实际上会根据北半球和南半球的方向逆向旋转，以日本为舞台的话，会是向右旋转的。

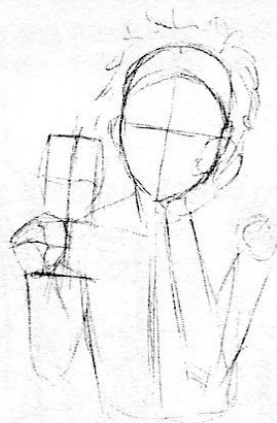


水向左方旋转，
这个角色是在南
半球位置。



略图的位置来看
是在北半球。

● 洋酒



略图



酒杯轮廓



玻璃质感的要点

洋酒表现的明中暗

红葡萄酒的变化



① 轻轻摇动的意识，加入水面的线条



② 描绘红酒颜色的浓淡。



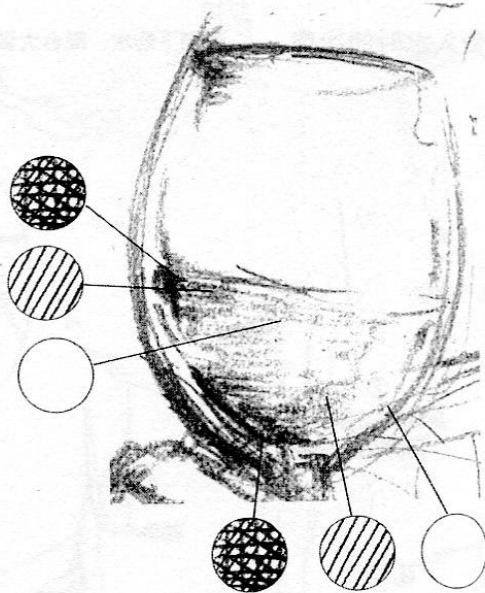
③ 修正水面线条后完成。



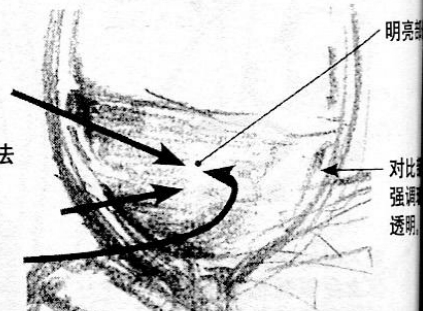
白葡萄酒和水的场合



水面的线条，明中暗的表现



浓淡法



3个方向的浓淡法变化，表现液体的厚度和浓度。

红葡萄酒的液体表现

加入笔触的时候注意表现光照部分的轮廓



水面和玻璃面的明暗（边际线条）的设定



红葡萄酒

红葡萄酒映照的红色



边际线条的设定



白葡萄酒

液体是白色的话不用加入太多笔触。

质感
要点

玻璃酒杯的液体表现

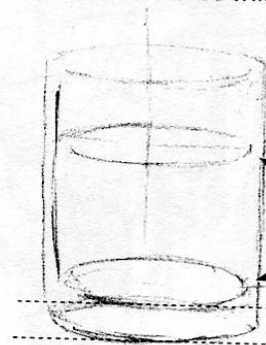


玻璃酒杯



单独取出来的液体

表现玻璃厚度的要点



轮廓的内侧和液体位置平行。

底部较厚



酒杯的外面

酒杯的内侧面

酒杯的厚度

液体感的表现



+



单独取出的液体部分

线条较细。

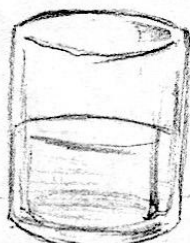
上面和侧面加入笔触

部分

七部分
周玻璃
月。



酒风格



琥珀色液体风格



威士忌风格

水滴的表现



光和球面反射的阴影部分笔触带出球体感。

流落的水滴，表现汗等液体。



泪水的运用。

澡堂

● 进入浴缸



水面摇动的同时要配合蒸汽出现，脚部通常有隐藏部分线

● 淋浴

略图

身体设定



水中的表现，水面摇动。轮廓线也有波浪线的部分。

姿势要根据场面设定。

按照身体曲线添加流落的水。

雨就是水滴加上直线的设定

雨的线条

天桥加上车道的略图，捕捉简单的形态。

树木的略图，通常加入树叶阴影的笔触，下雨的时候，树木的轮廓总体加入直线，添加雨幕的感觉。

雨的线条

小雨时的雨线条比较短。

大雨

颜色、阴影、形状轮廓等多数用直线。感觉是一场大雨，雨的线条比较长。

树木，阴影有浓淡的意识，增加立体感。

溅起水花

车道

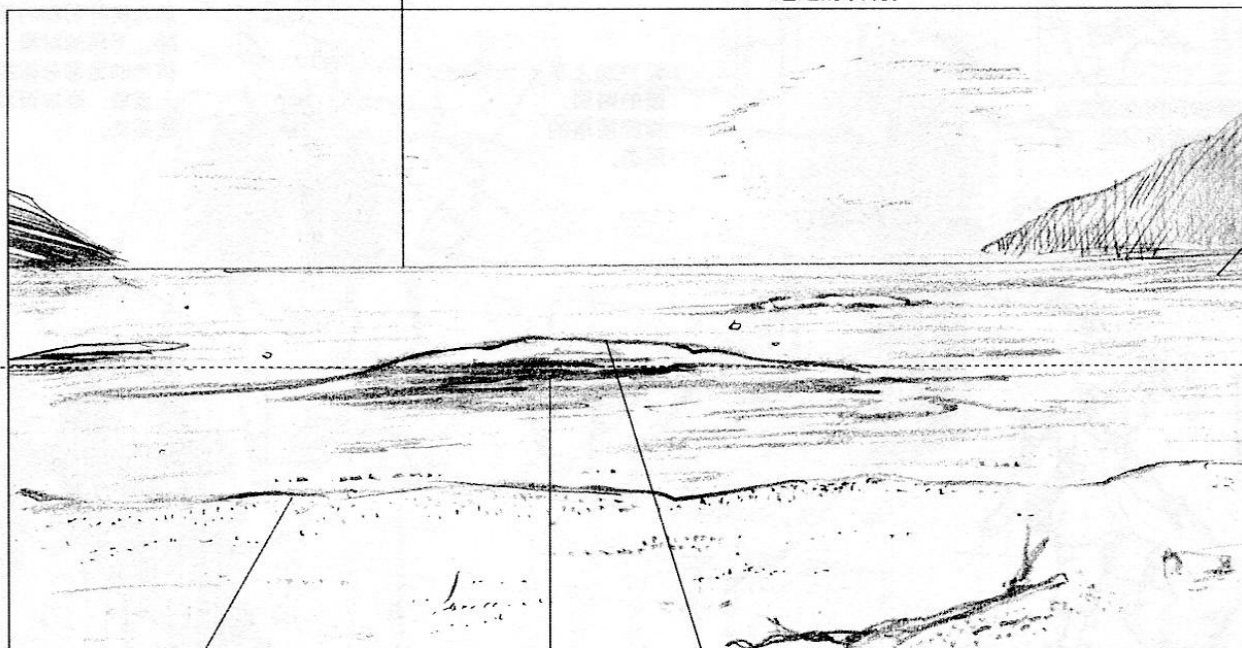
雾雨·浓雾，横向的笔触，轮廓线的一部分消失在雨中的感觉。

海

海滩作画

水平线

海边的景主要是海面 and 浪附近水面的表现，对比度对远近的表现。



倒影

远处比较

面前比较

浪头打上来，不规则的波浪线

浪头下方是黑色的，表现浪涌起时的样子。

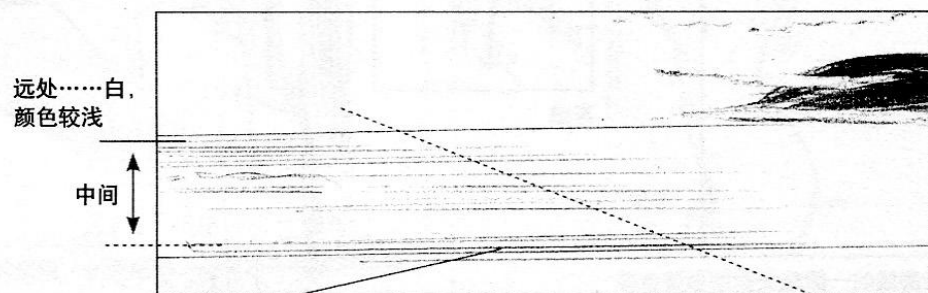
浪头

接近水平线前的白色，面前是黑色的场合



冲上来的树木，要点。

线条对比不同表现远近



带点不平静的样子

远处……白，颜色较浅

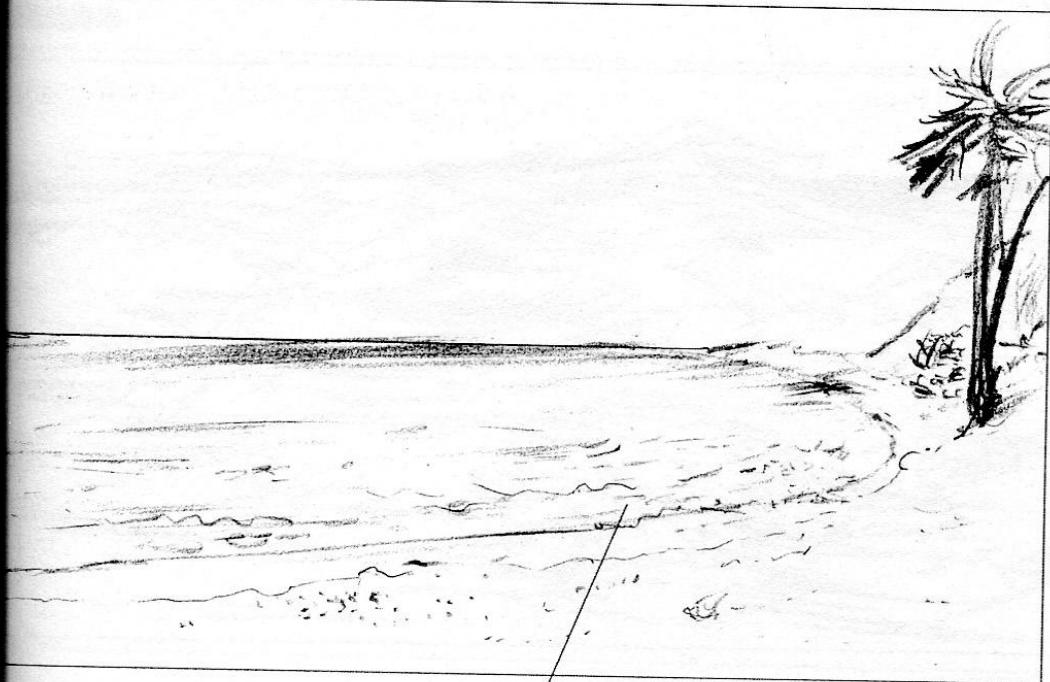
中间

面前……较深色

左半部分……黑色

右半部分……白色

水平线前是黑色，面前是白色的场合

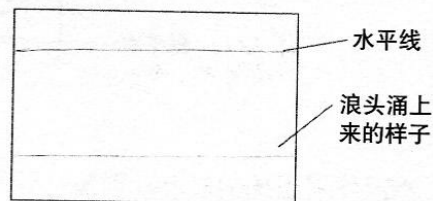


纤细的波浪线带起的水花。

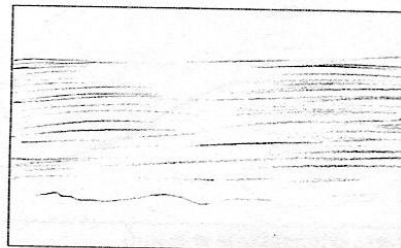


海浪线呈发卡状描绘

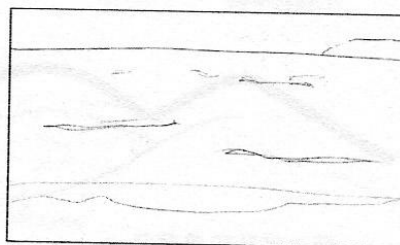
● 普通的海边的简单描绘方法



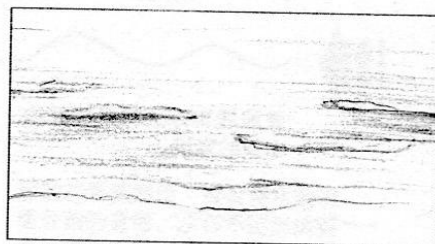
① 水平线和浪头的略图



② 水面整体的样子



③ 继续修饰，描绘上面的浪头

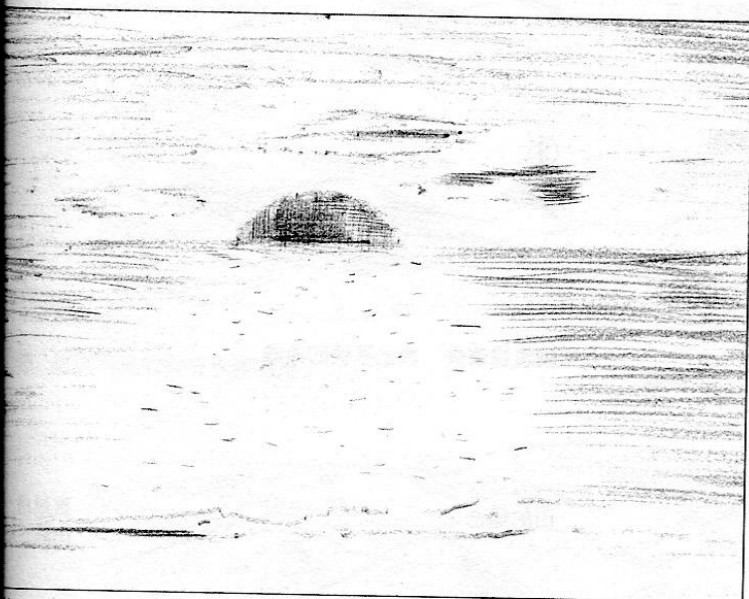


④ 深入描绘浪头的阴影

和晨光

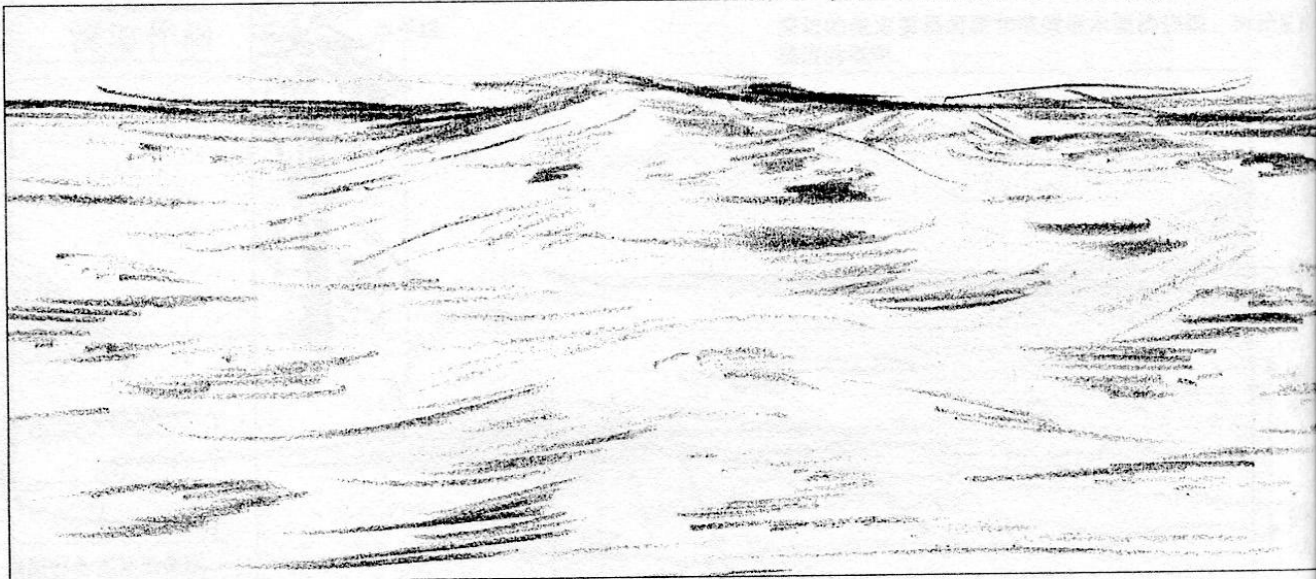


岛影子映在海上



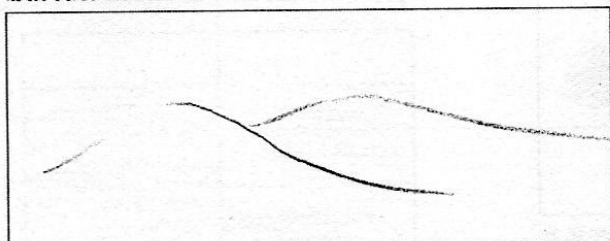
海浪的作画

● 大海的波浪



略图，在水平线上按照一座座山的样子来画。

波浪就是重叠的山



波浪的真正面目就是重叠的山



从外形轮廓来看，这就是波浪线

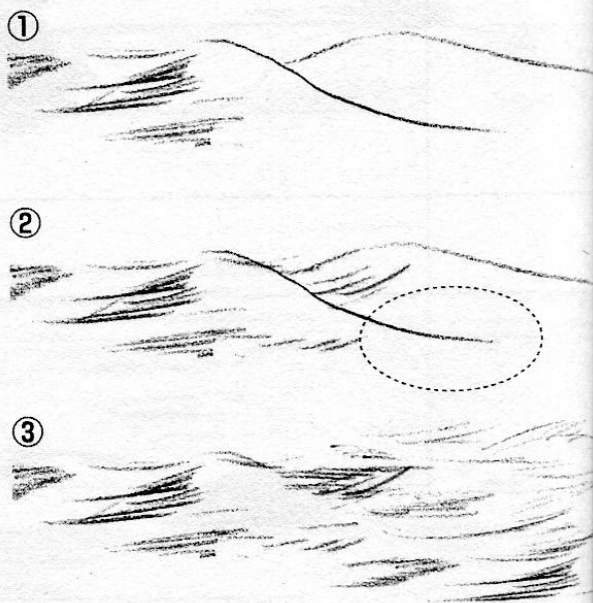


波浪线实际上就是连续的山头的意识。



水面，中断的波浪线。

波浪的阴影笔触



波浪线消失，加上平伏的曲线。

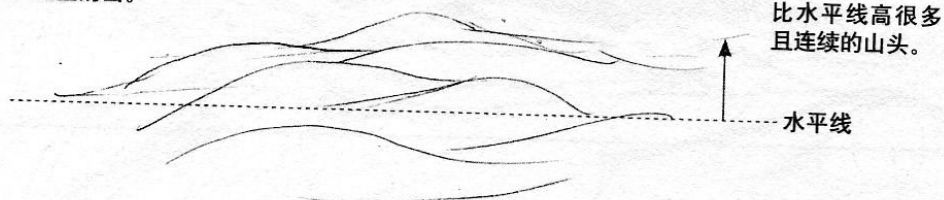
山的场合



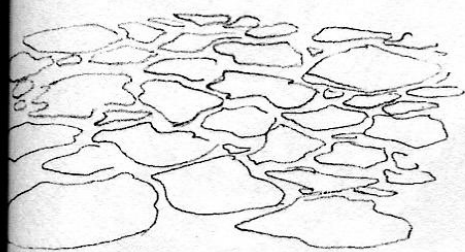
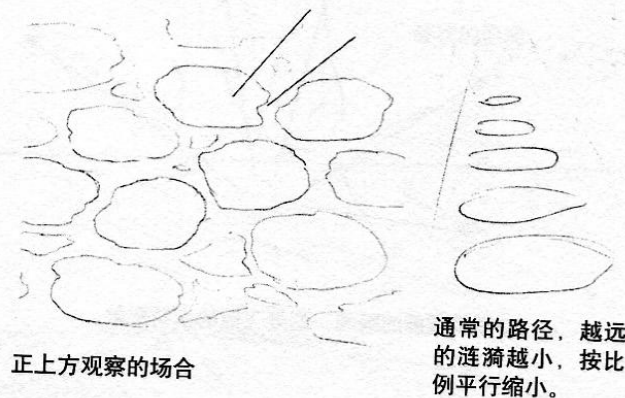
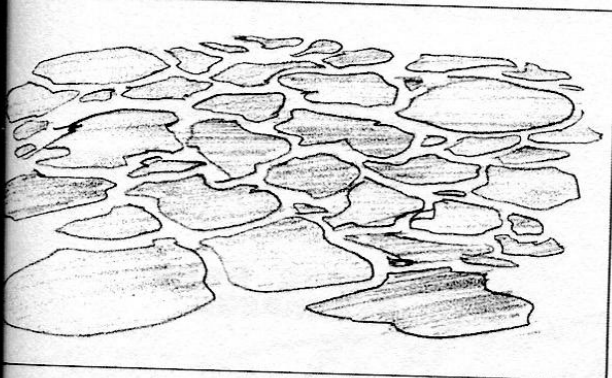
直线的，连山形三角形。



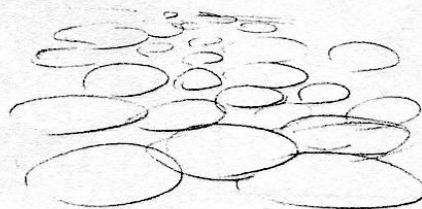
略图，重叠的山。



的水面表现 不定性的变形水面表现。



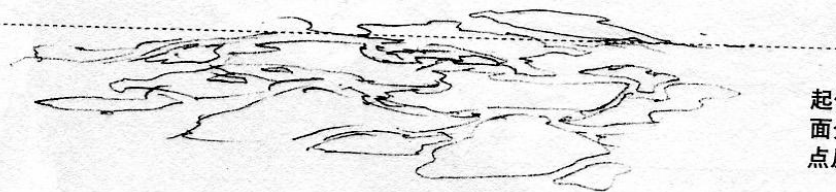
轮廓，这样闪亮的很有水面感觉。



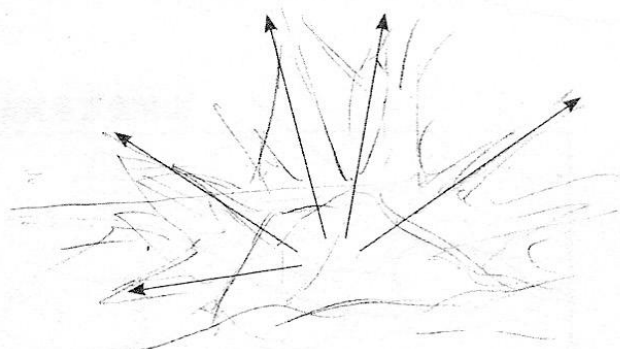
略图

珍珠般的涟漪多数在内海等平静环境出现。

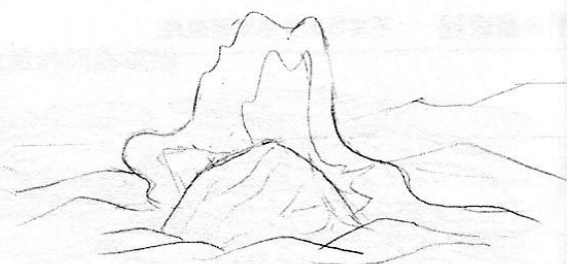
连续形。



起伏的海流意识，有着将水的表面分割的意思。水那不定形的特点反映光照的形状。



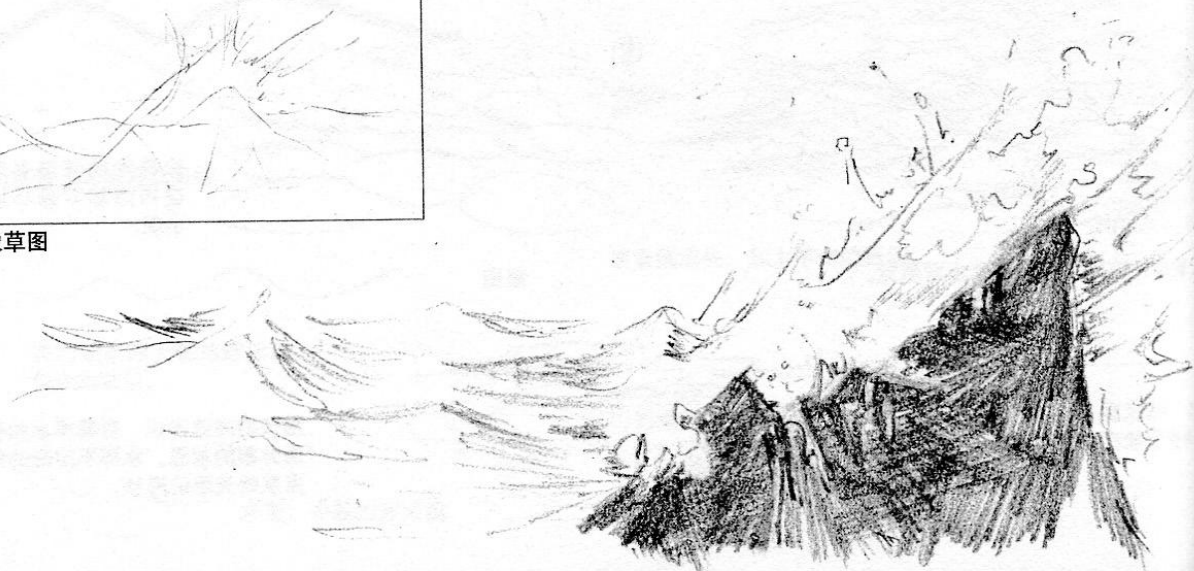
略图是碰撞的瞬间，到处飞散的水花形象。

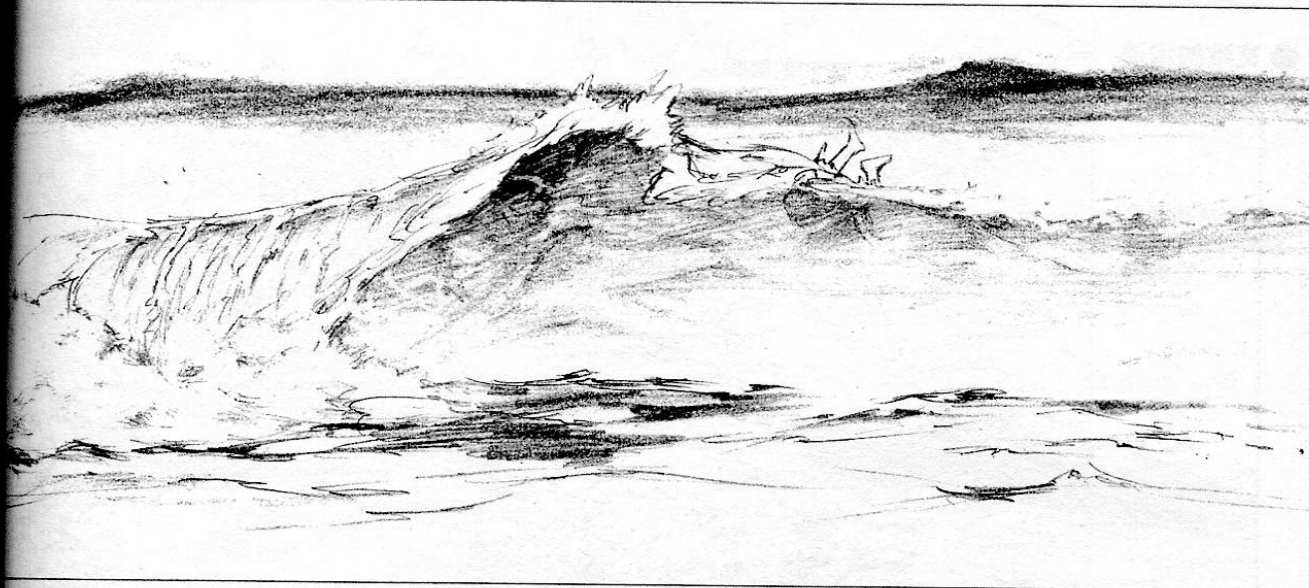


波浪的高度，数量和碰撞时水量的厚度捕捉。

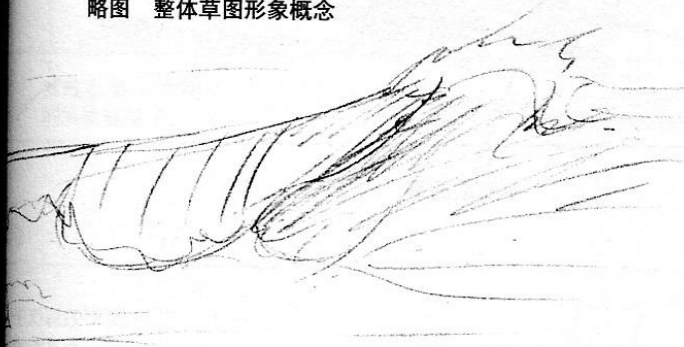


略图 形象草图

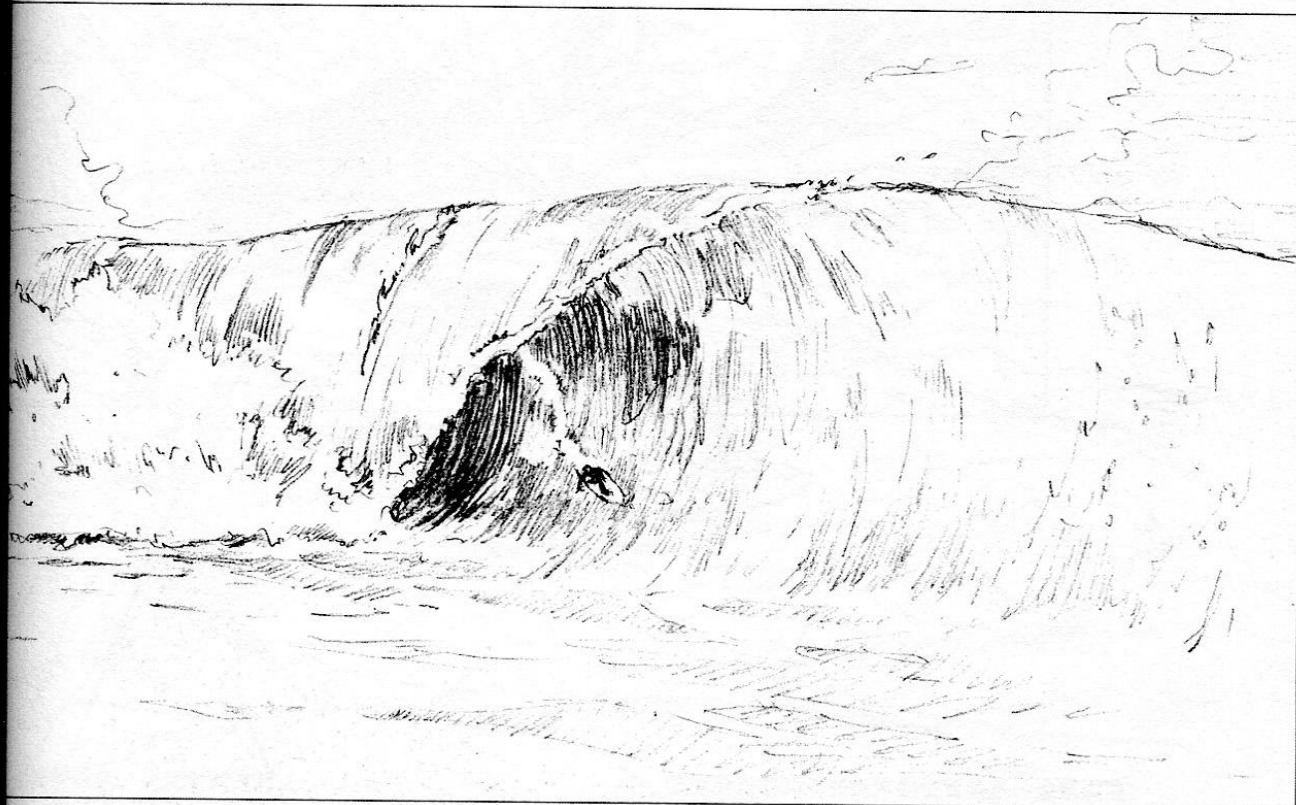
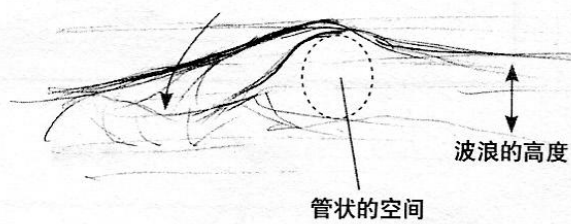




略图 整体草图形象概念



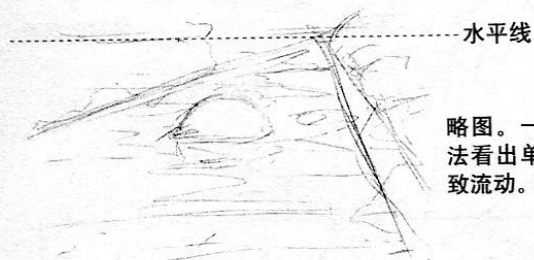
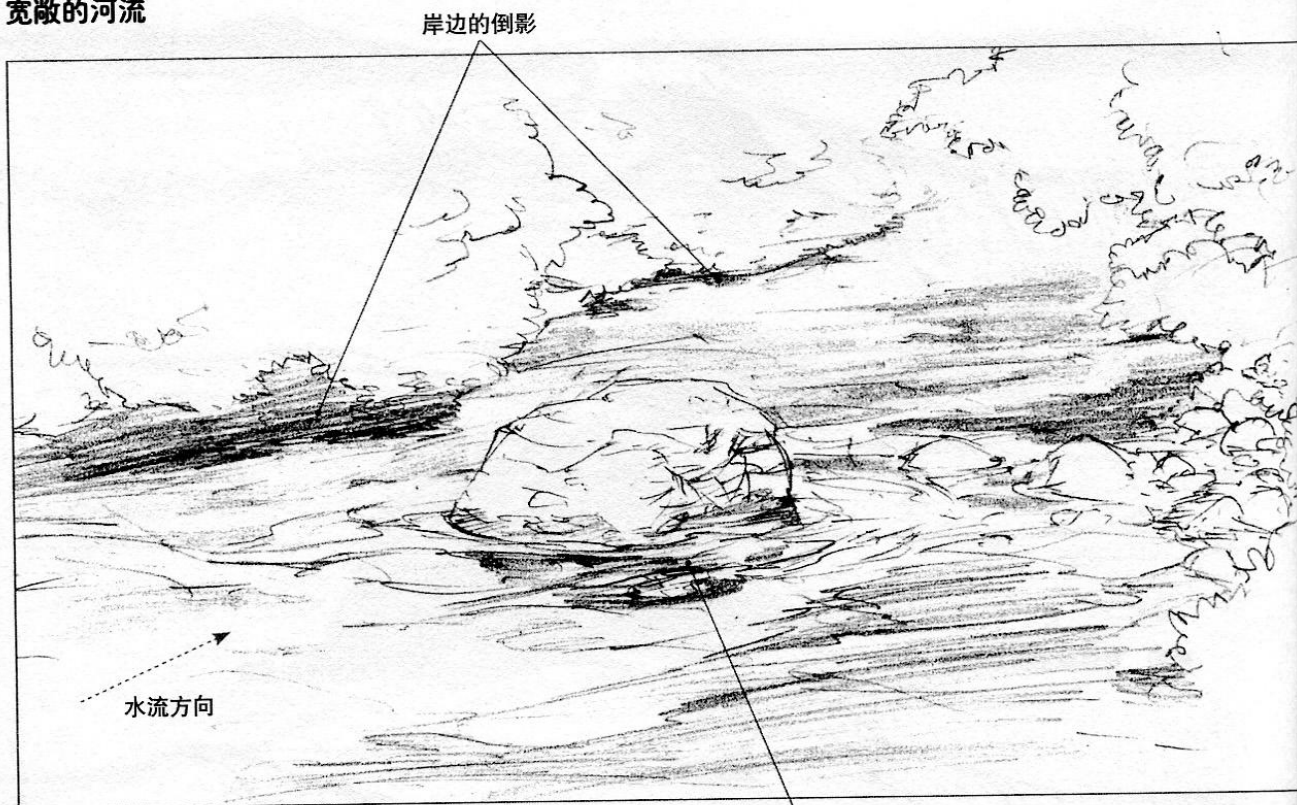
拍下的方向和角度



河流

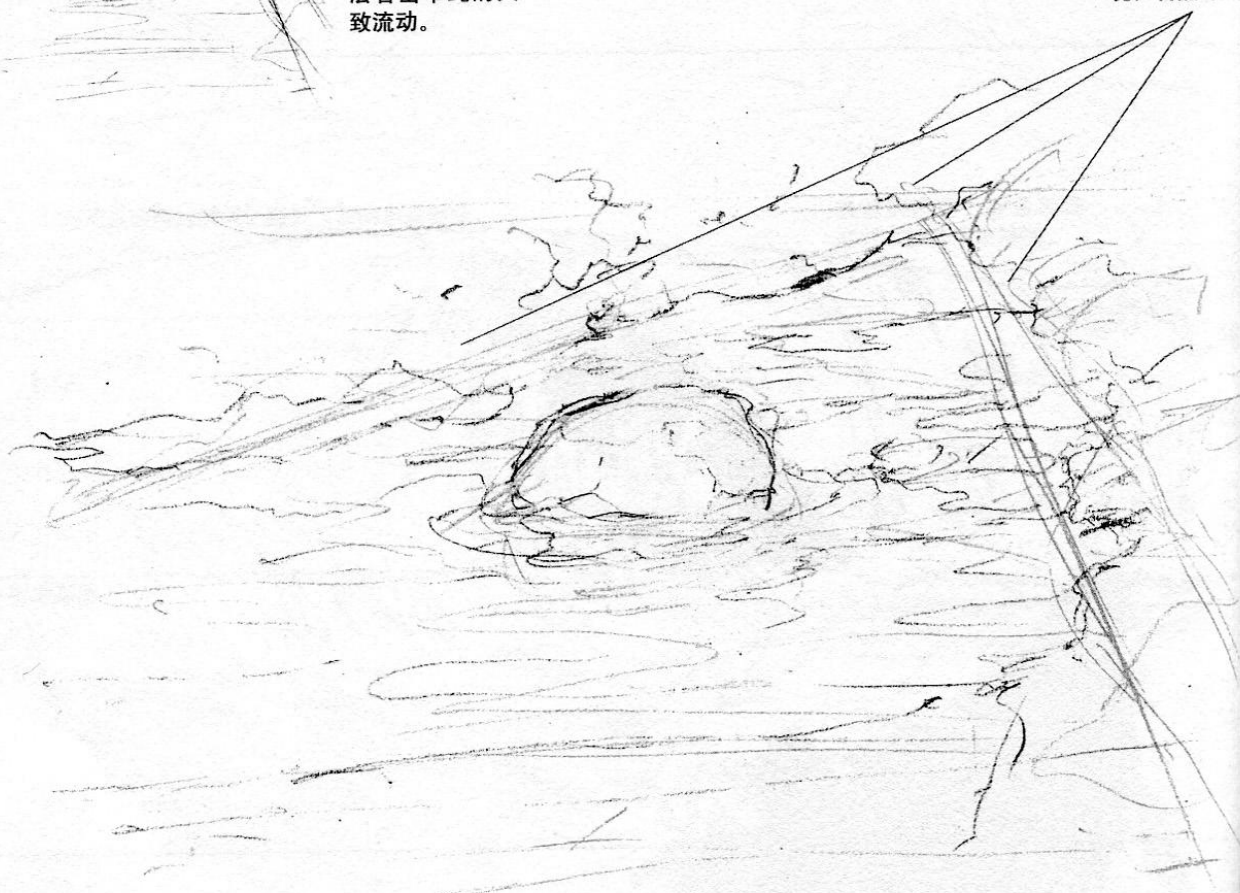
河岸会在水面落下阴影。营造在大地上流淌的河流环境。

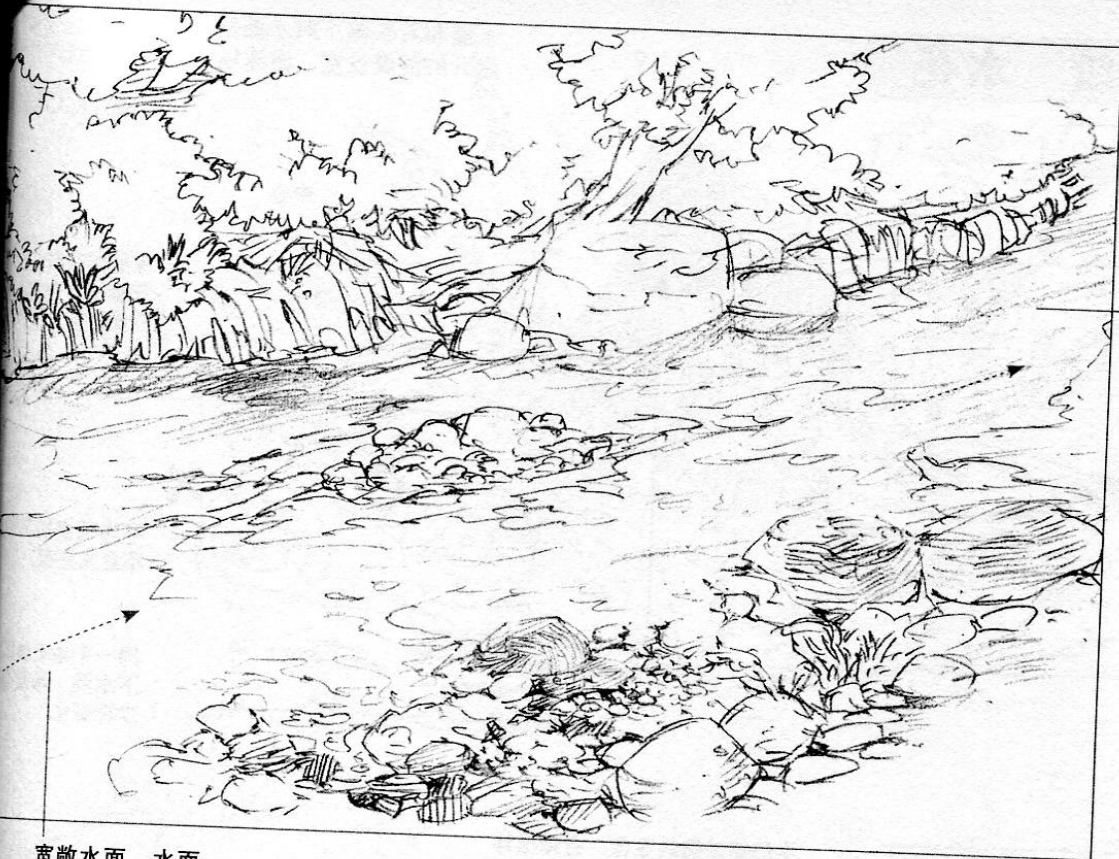
● 宽敞的河流



略图。一点透视法看出单纯的大致流动。

茂密的河流生长环境，各点的变化。

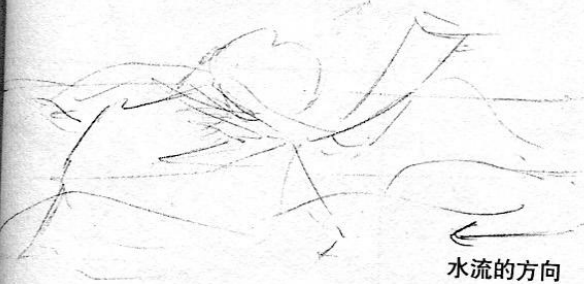




急速流淌部分，
笔触要体现湍急
的波浪。

宽敞水面，水面
的浪头省略了。

流



水流的方向

①略图形象。决定水流方向，
岩石和波浪的部分。

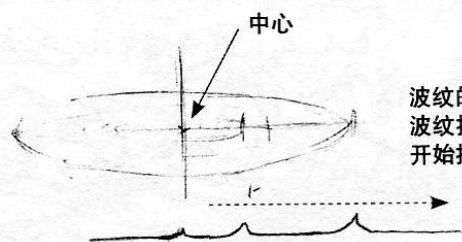
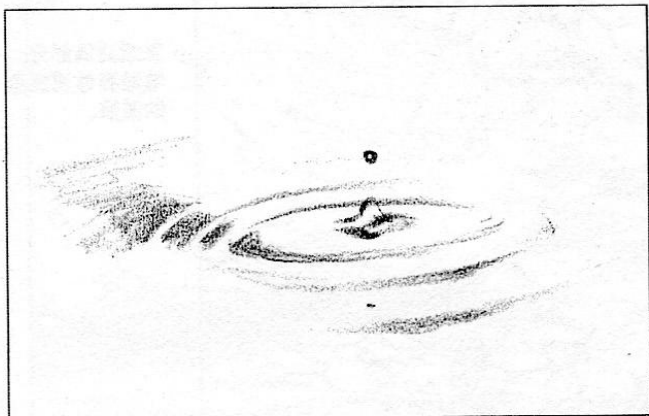


②根据岩石和河边树木的位置关系，设定波浪。

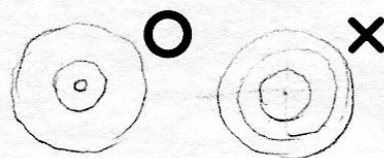
水的波纹 水花

小水花

● 波纹



波纹的略图。
波纹按照中心
开始扩散。



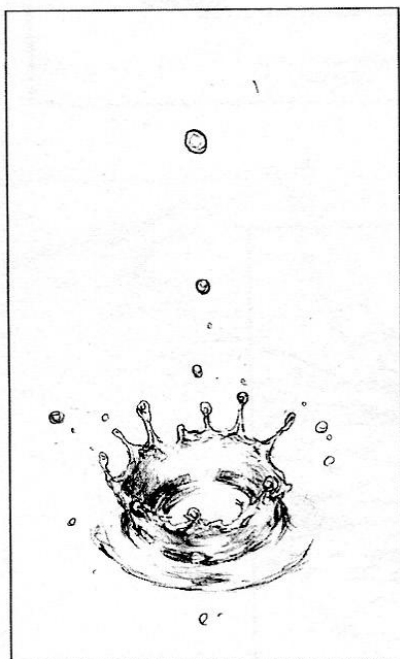
平均幅度的扩散
不会太紧密。

波纹的扩散

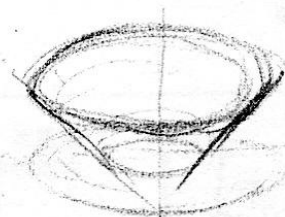


同一个地点连续落
下水滴，场面会有
少许变化。

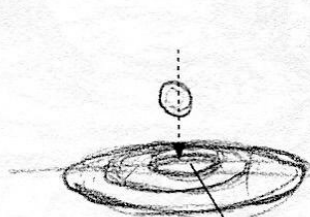
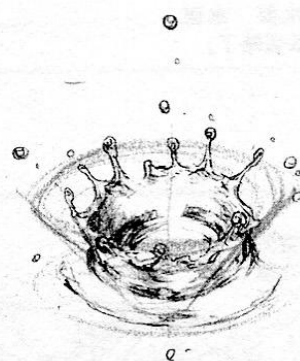
● 牛奶皇冠



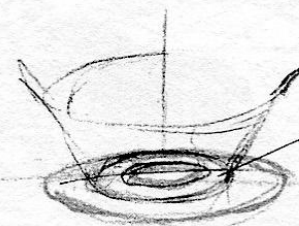
牛奶等浓稠的液体，会弹出钵
状的水花，这就是「牛奶皇
冠」的形容词来源。



牛奶皇冠的略图

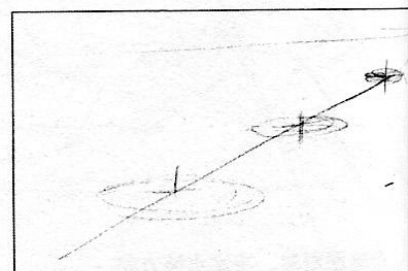
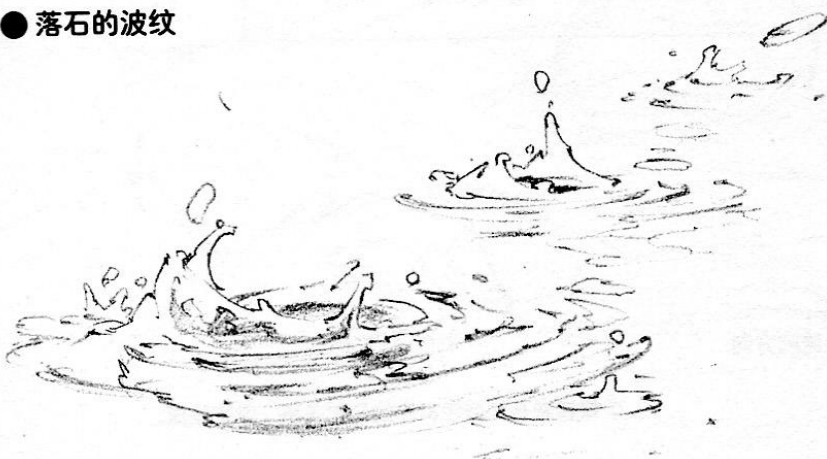


中心开始扩散



底部中心是圆
形，围绕四周
来画。

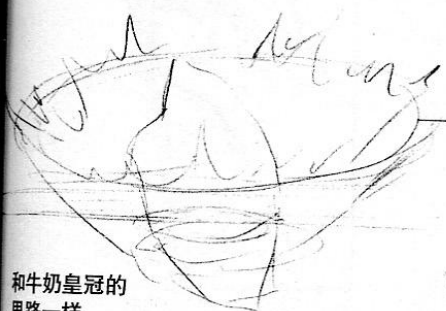
● 落石的波纹



略图。远处的波纹范围较小。

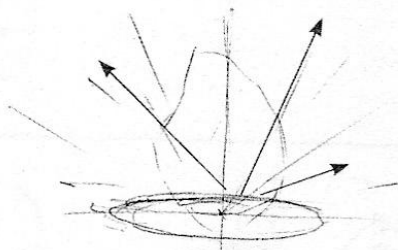
大水花

投入大石头



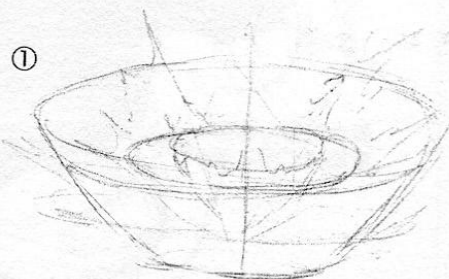
水花的扩散
也是钵状的

和牛奶皇冠的
思路一样。

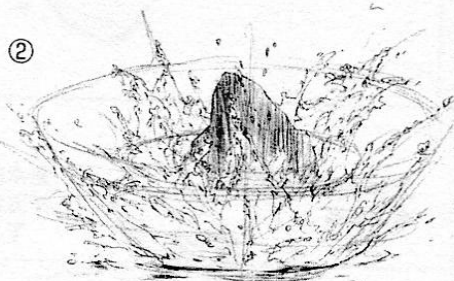


水花从中心向四面八
方飞散的形象。

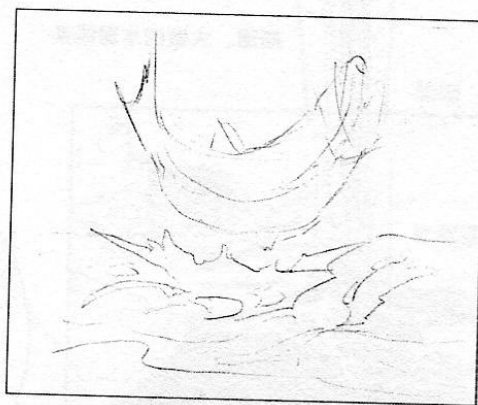
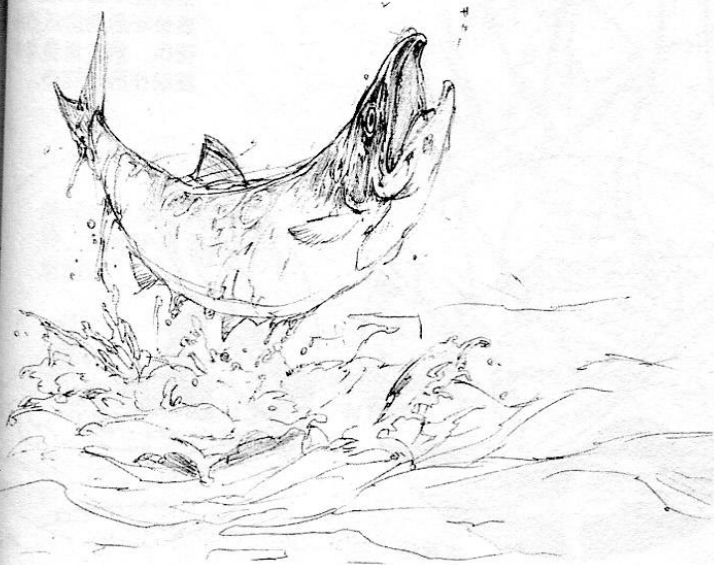
①



②



跳起的鱼



略图

跳起的瞬间，背部弯曲。背侧呈U字形落下，
溅起水花的瞬间，充满迫力。

和人物相关的水表现

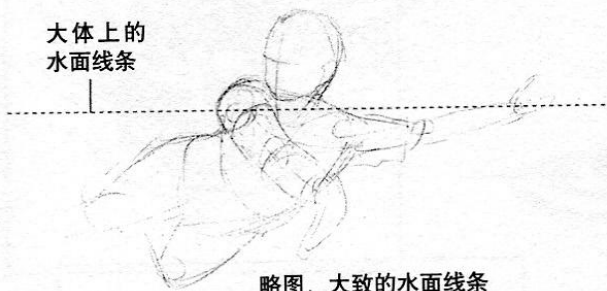
描绘人物以及波浪与水花的情形。

动态的水

● 游泳的情况



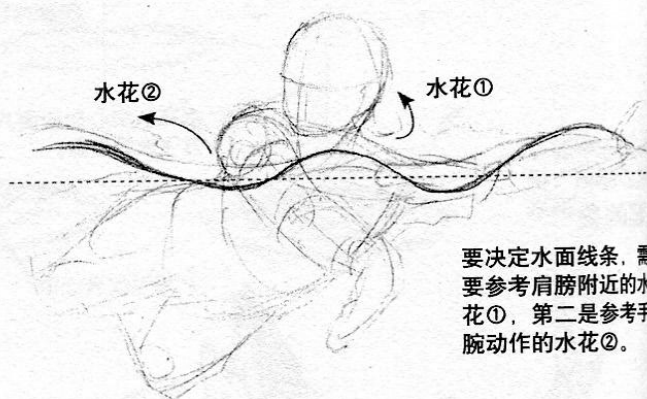
大体上的
水面线条



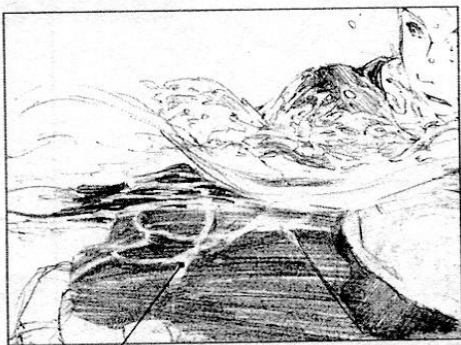
略图，大致的水面线条

水花②

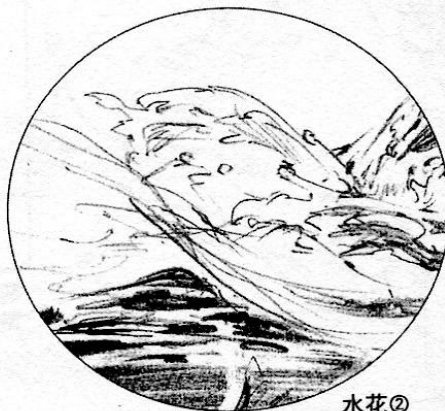
水花①



要决定水面线条，需要参考肩膀附近的水花①，第二是参考手腕动作的水花②。



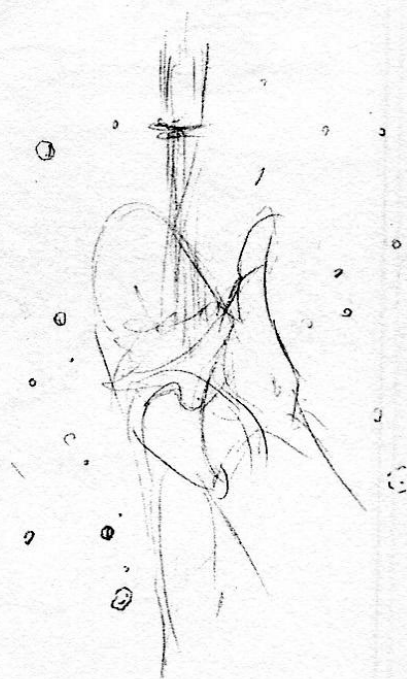
水面的波浪反射的光芒。尤其在黑色泳装场合表现得更加明显。



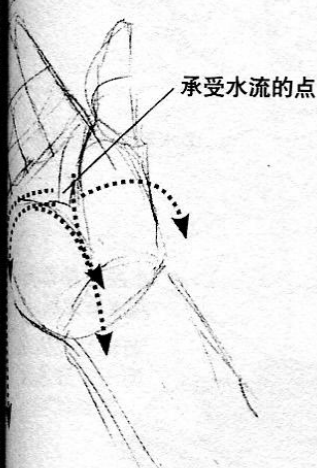
水花②



水花①

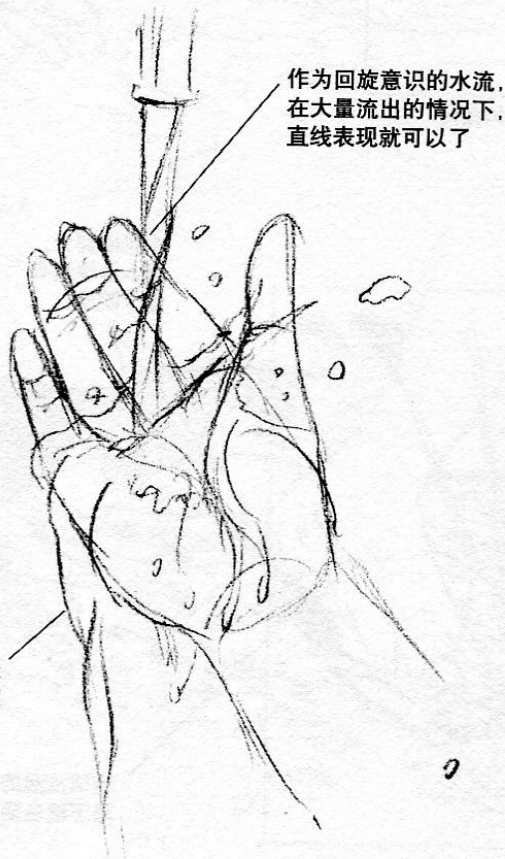


略图，描绘水珠落下的飞散感觉。



承受水流的点

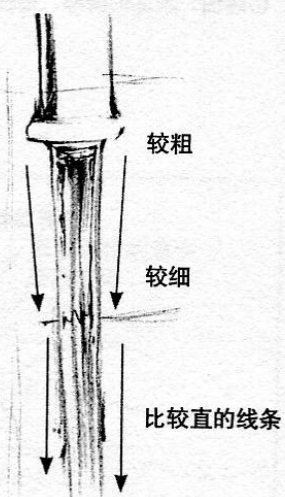
瞬间在手掌中流下的水流，描绘手掌里曲面的意识。



作为回旋意识的水流，在大量流出的情况下，直线表现就可以了

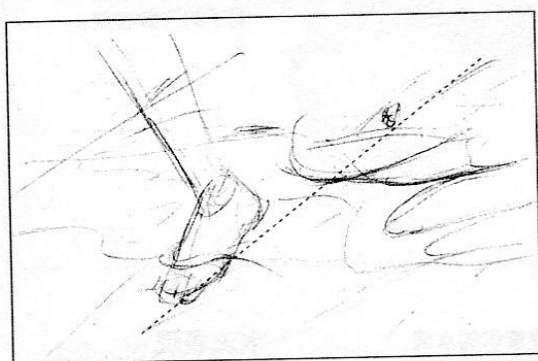
水流不强的话缓缓落下的水，有回旋的意识。

水流表现

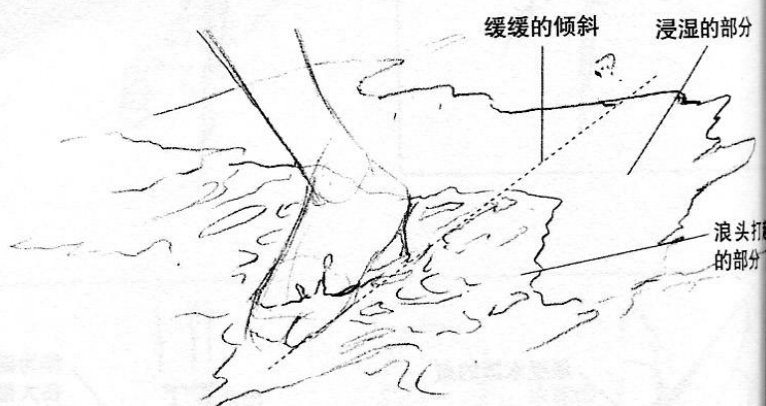


踏入水的脚部

● 浪头翻起的时候

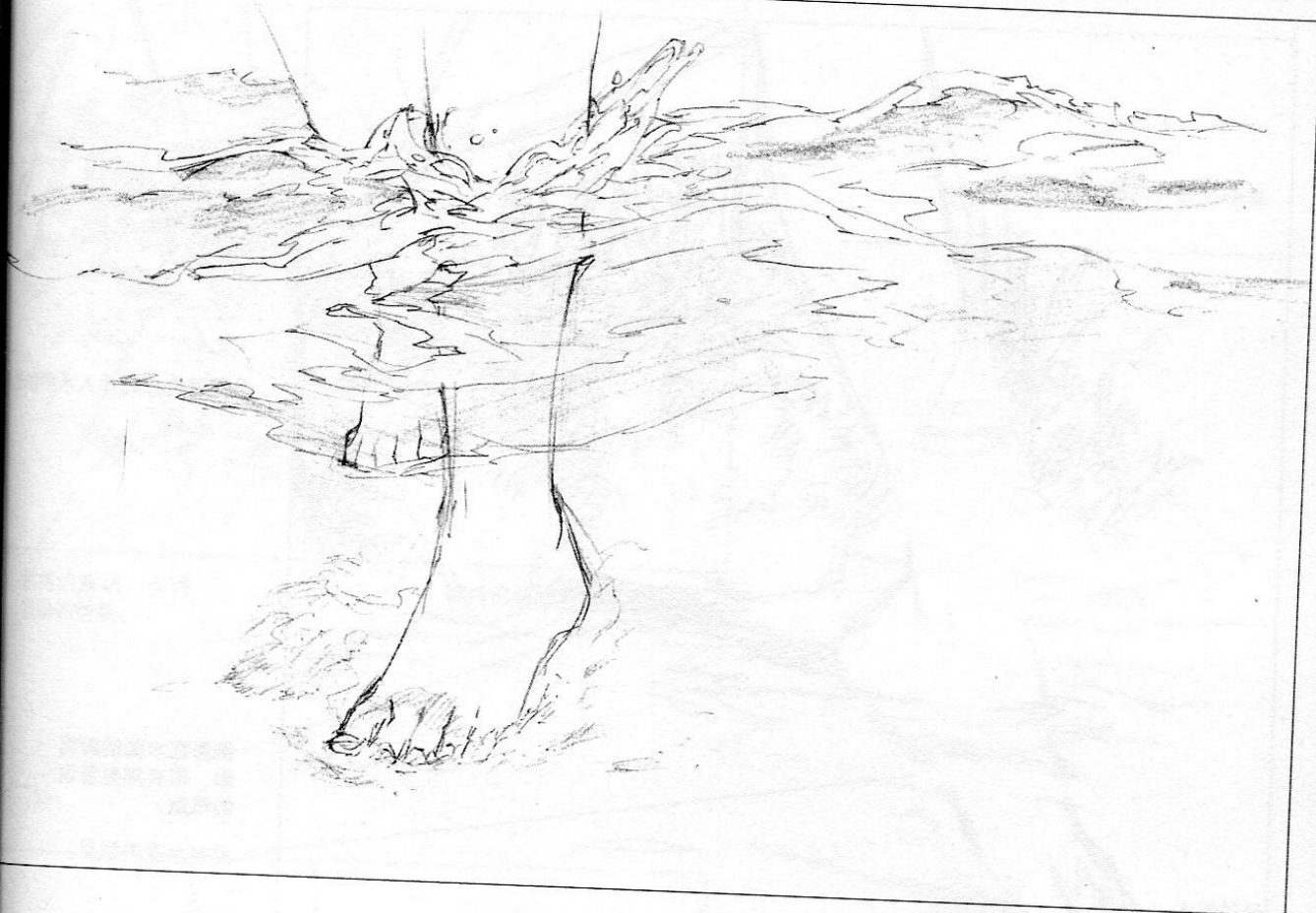


①略图，水底的脚部，捕捉和地面大致的角度

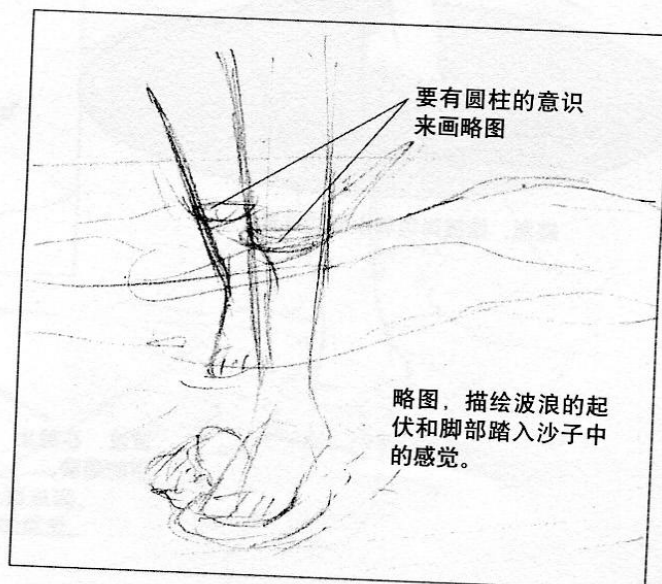
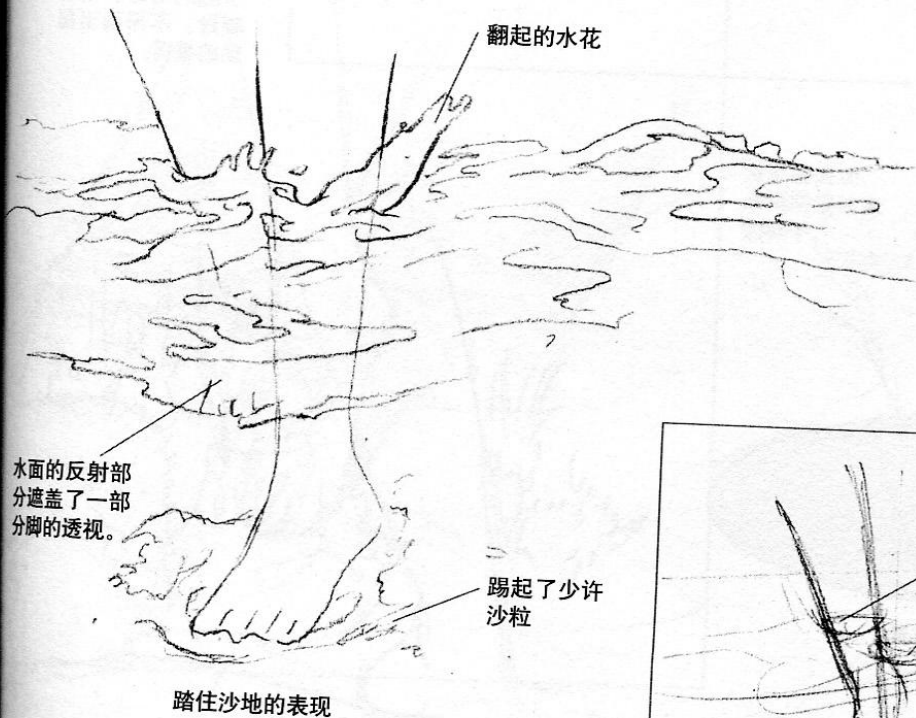


②水和沙地的过渡

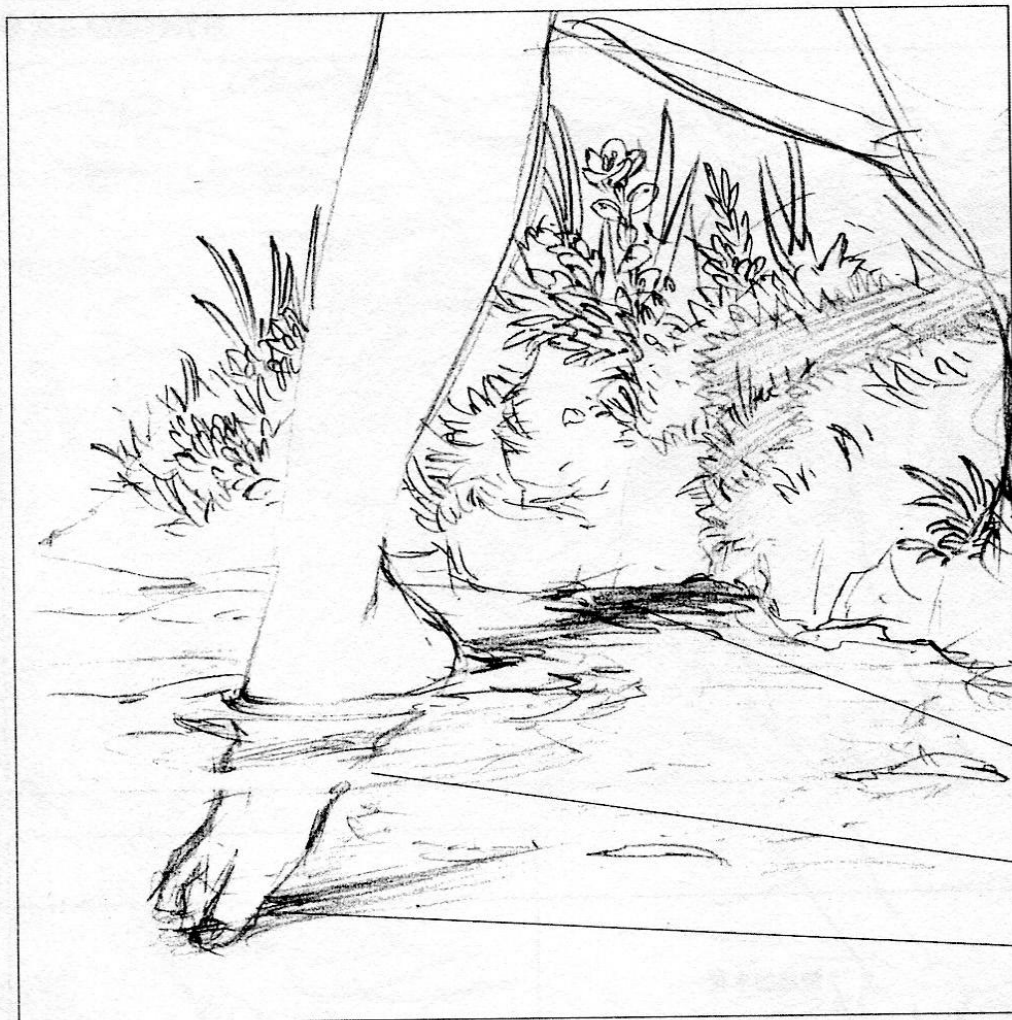




打起
分



● 踏入湖和池水的脚部

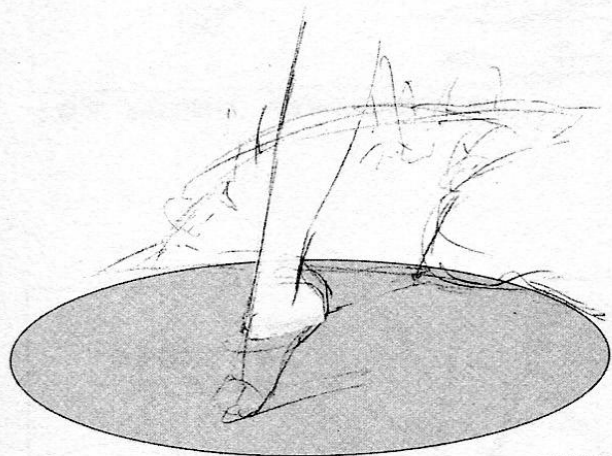


坐在湖边单腿伸入水中的形象

倒影在水面的脚阴影, 带有摇晃意识的笔触。

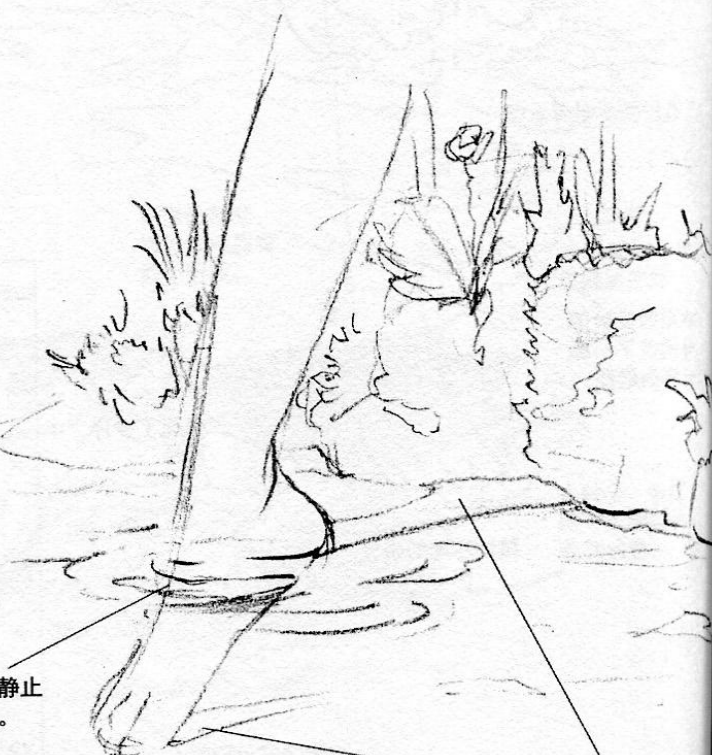
反映水面的摇晃。

水底的阴影。配合脚趾, 不用画出摇动的表现。

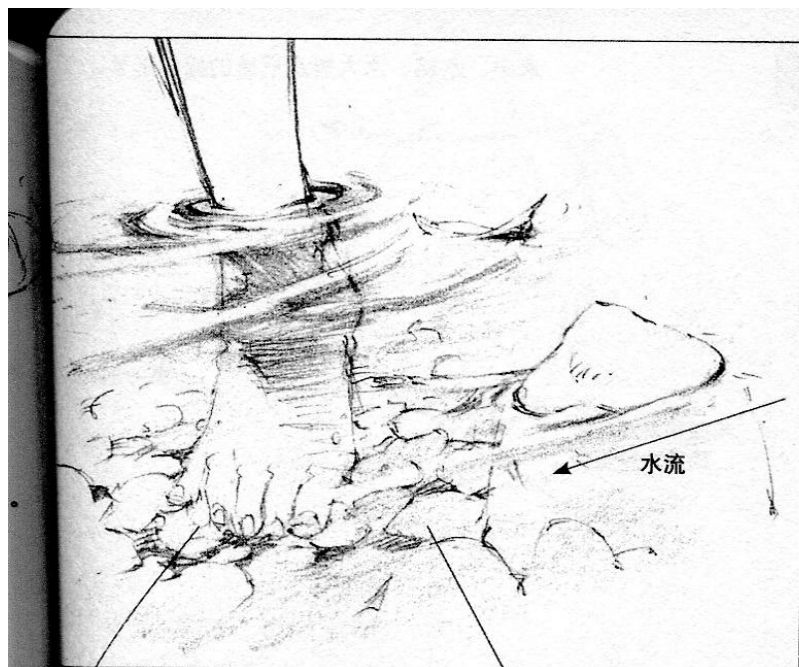


略图, 捕捉岸边和水面的位置。

波纹, 在静止中的摇动。

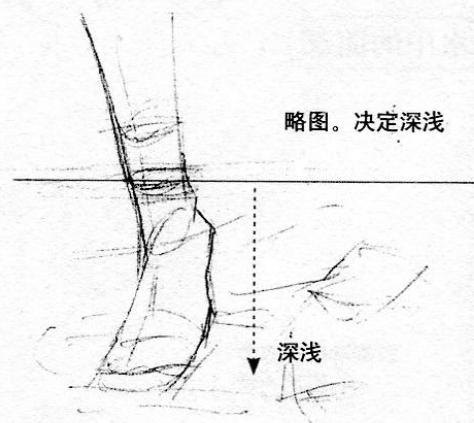


制定阴影



摇晃的意识，少许
扭动的线条。

描绘河底的石头

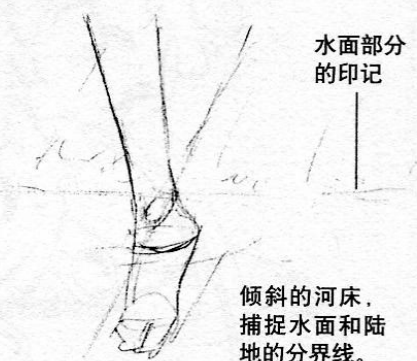


略图。决定深浅



水的折射和水面
摇动的反映。

浸湿的表现，
水刚刚浸过来的
样子。



水面部分
的印记

倾斜的河床，
捕捉水面和陆
地的分界线。



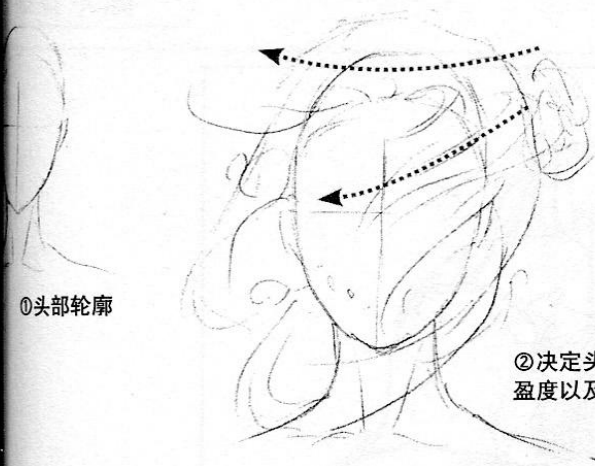
浸湿部分的扭
曲线条。

变形的水平面表现，
平静水面的感觉。

水中的面部



①头部轮廓



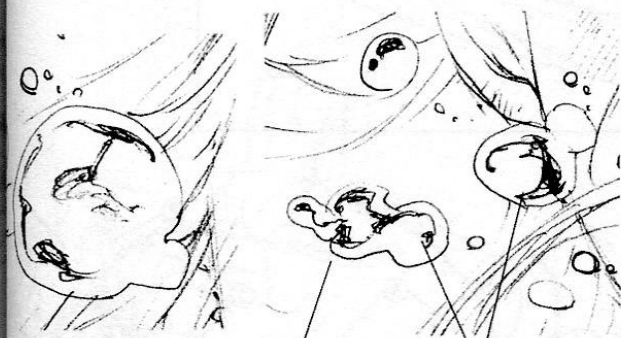
②决定头发的丰盈度以及走向



③在眼部和嘴边加入气泡。



④将各种元素描绘出来。



气泡呈现出玻璃一样的光辉，当然也要表现出不规则的感觉。

再增加2、3颗类似的

黑色与银色交替，这样更能展现出气泡的立体感。



⑤完成



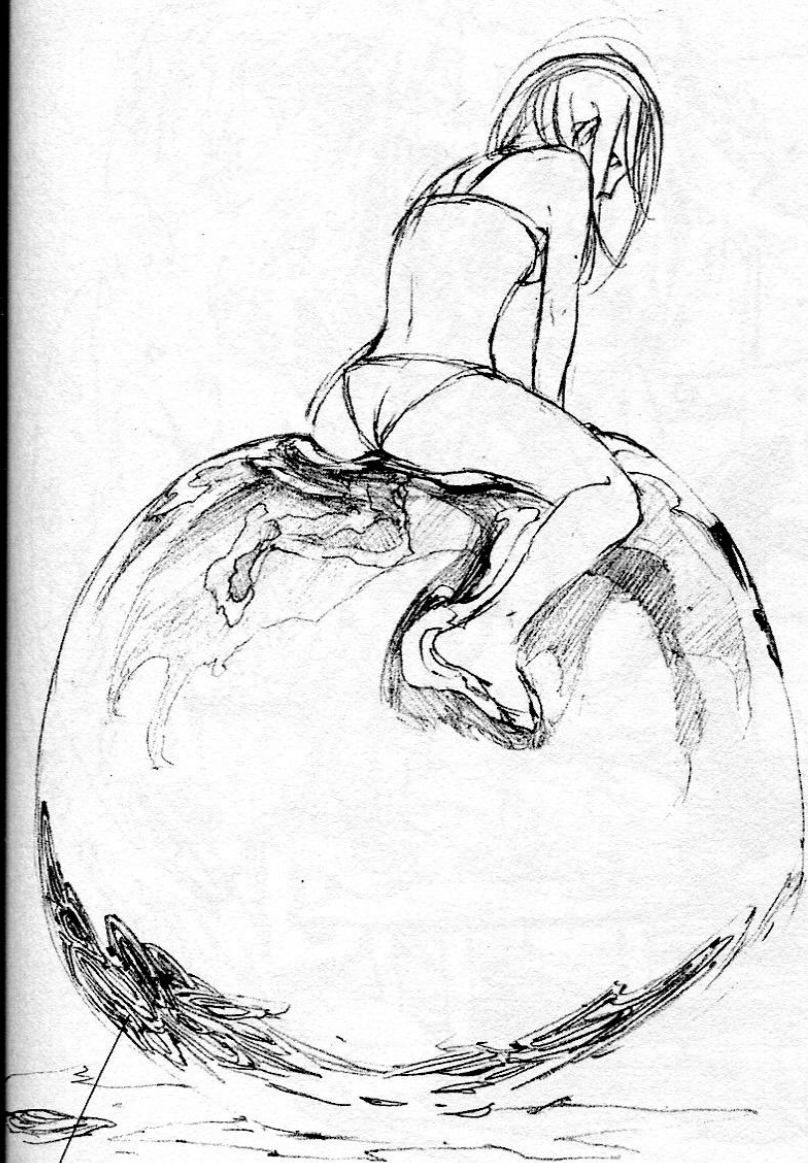
水面的鳞光效果，在水中看的话基本上就是这样的感觉。



头发会乱成一片的形状，并且呈现出不同区域的连结。



这边是分成了大概五片去描画。



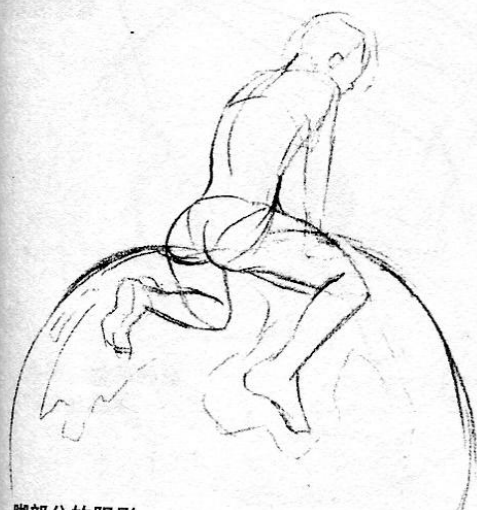
将水面的波浪感图案化。



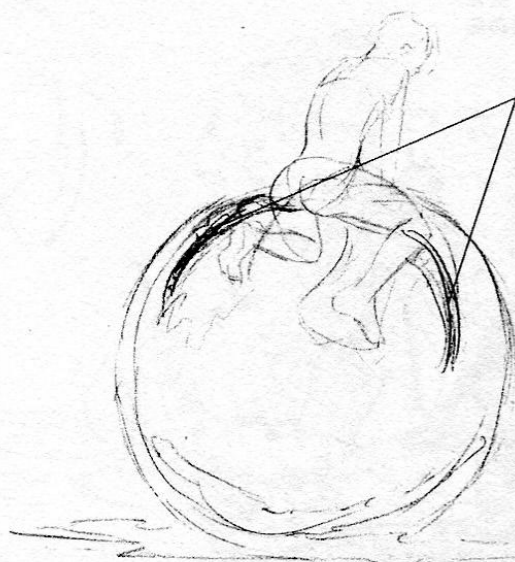
与人物的接触部分呈现的比较浓密。



轮廓



脚部分的阴影。



加入深色块令球体的立体感更高，以及展现出弧度。

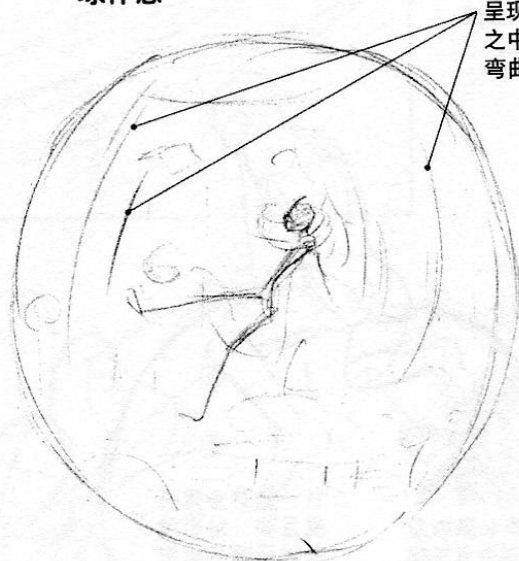


漂浮感

…以飘舞的小物件来呈现。

球体感

呈现方法是在球体之中增加曲线以弯曲的梁柱。

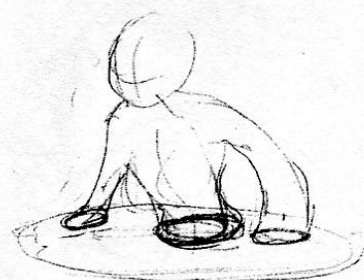




和地面接合的部分
会用深色线展现出
液体的立体感。



略图。按照轮廓
勾勒出虚线。



在身上呈现出液体的波
纹感，双手和腰部的断
面变得更模糊。



草图，振翅高飞的样子。



羽毛是水滴



变形的气泡形状。

设定

头冠的形象。

尾巴的形状，
像船桨一样。



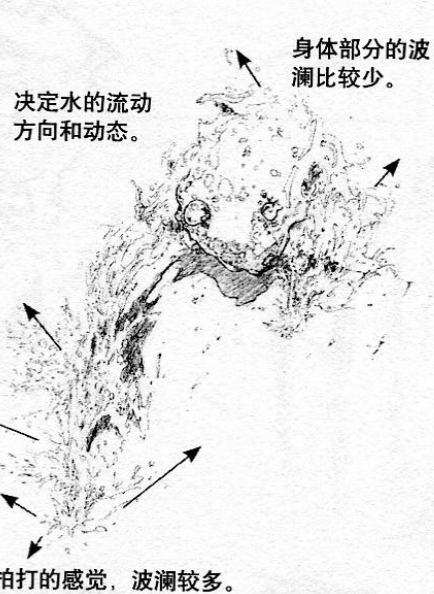
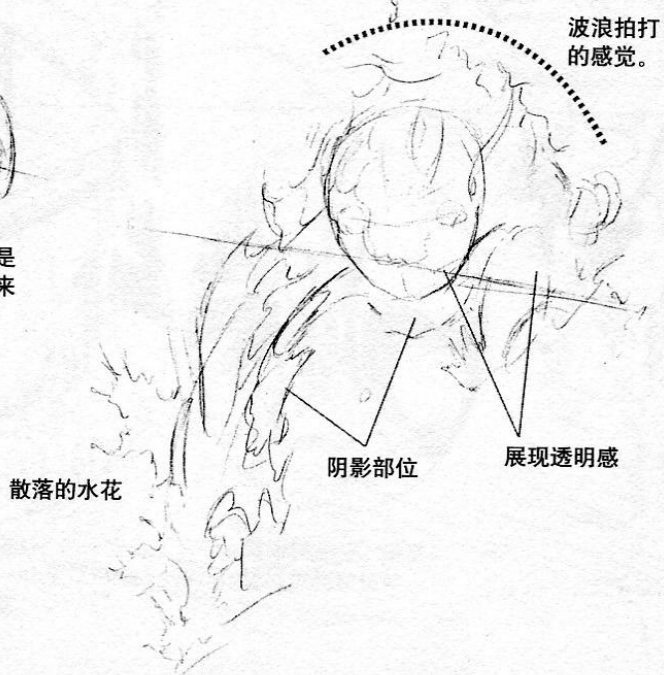
从一旁看是两只眼睛一起一样（成四只）。

羽毛以水滴以及变形的气泡构成，
没有创作规则，一切即兴。

根据设定勾勒出大概线条。



就像是从水中爬出来一样。



冰与雪

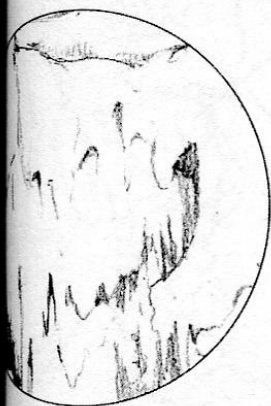
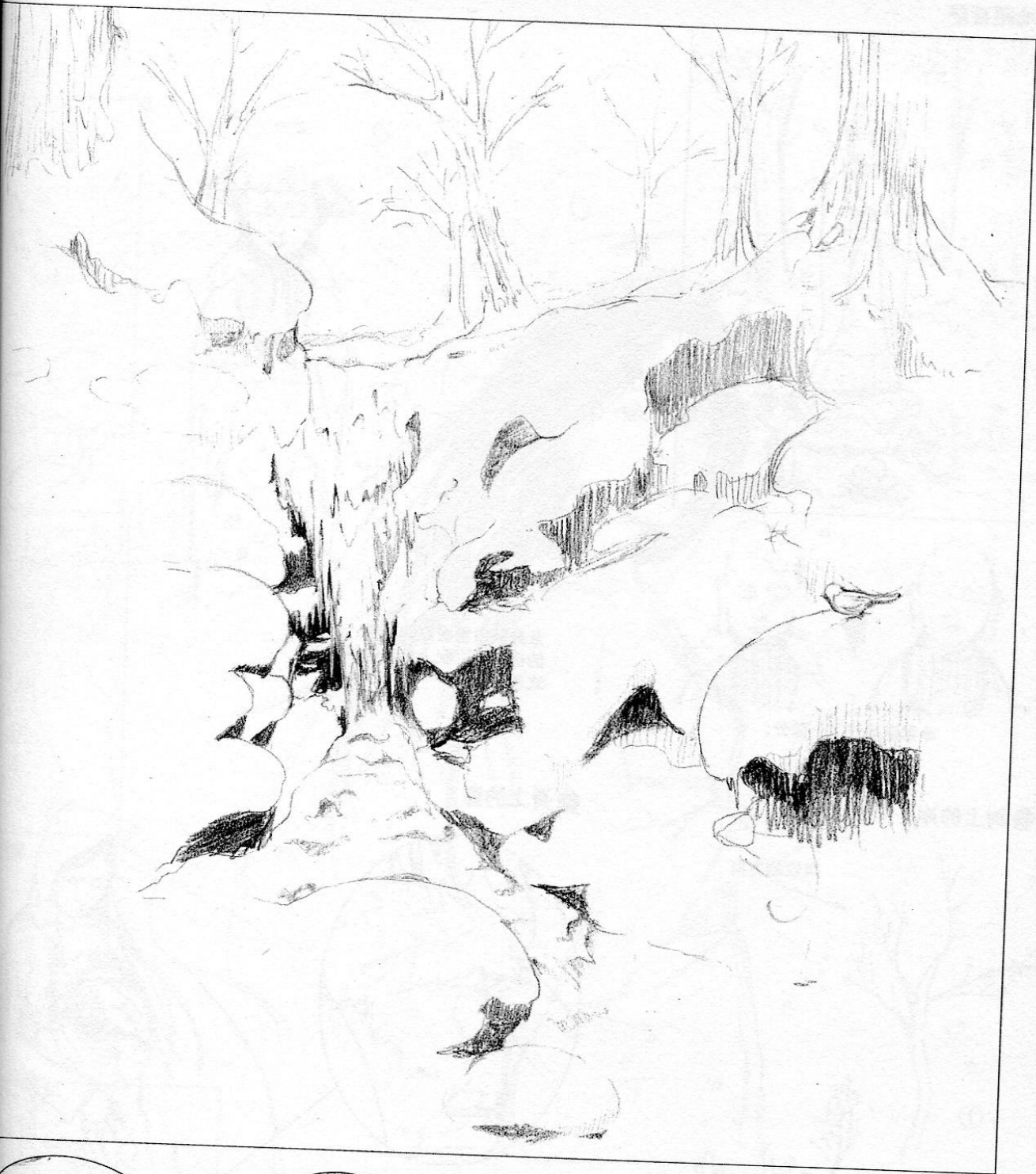
尽量运用白色去勾勒的构图，将冰的坚硬和玻璃一样的光辉呈现出来。

雪景

降雪以圆形为主，白色为基本色调。

● 飘雪 · 白色边勾勒





开始落水的部分，
呈现出一层一层往
下倾泻的感觉。



瀑布口部分，层次
比较急剧和拉伸。

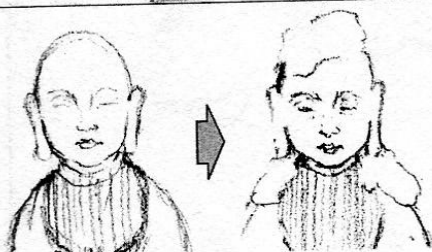


瀑布形成的冰柱，
形状比较凹凸不平。



普通的冰柱，
顺滑的感觉。

●地藏菩萨



冰雪遮盖住了一部分。



全身被白雪覆盖的感觉，必要的话还可以配上简约的描绘方式忽略细节。

●树上的冰



●身上的雪





之前



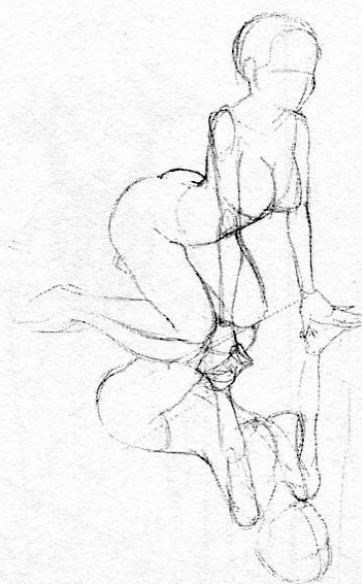
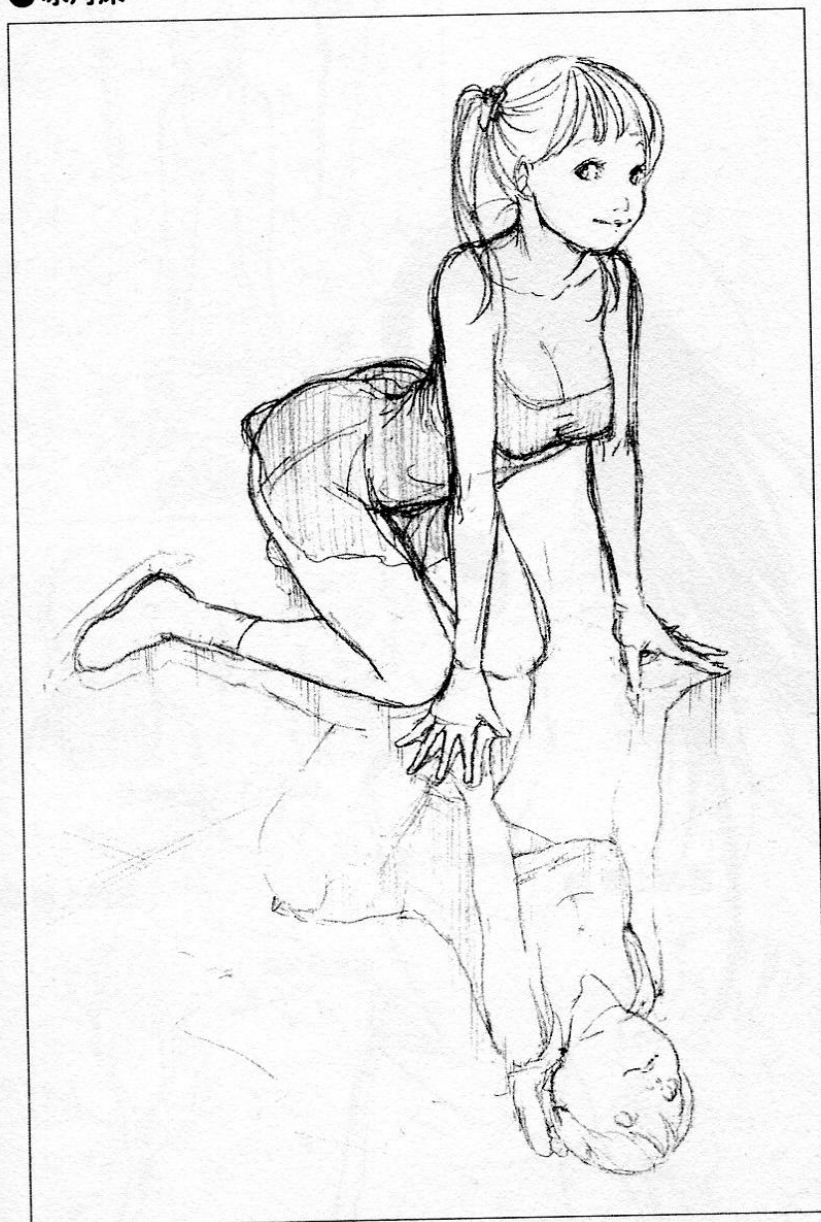
由线图，以手为中心飘舞
画面中呈现的空间感。



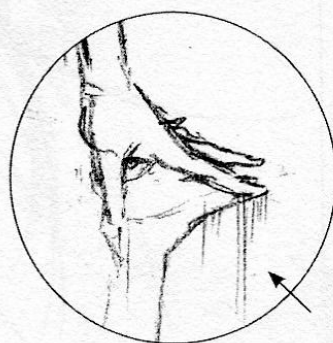
冰

冰会随着温度的变化而变化，冰湖呈现出的是一种看上去既坚硬却又似乎很脆弱的感觉。

● 冰河床



就像一面镜子一样反射。

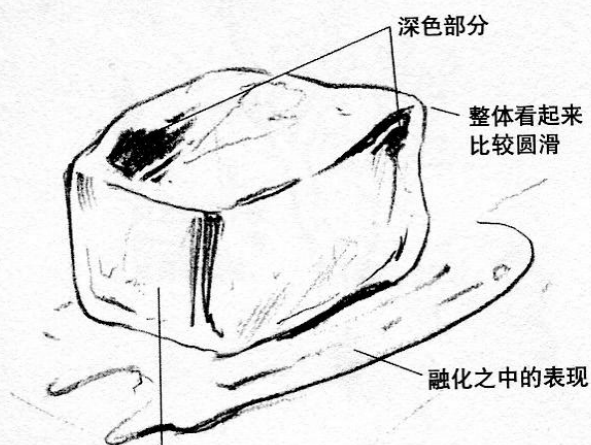


在人物和冰面接触的地方加上一些线条，增加坚硬的感觉。

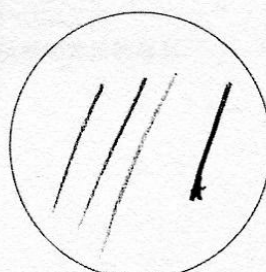


不描绘反射的也可以展现出湖的感觉。

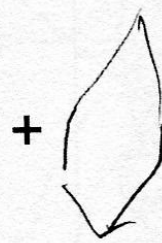
● 冰的构造…研究它的特征



类似正方体的形状，不过不需要那么工整。



要用细线来画冰



棱角

将尖部画圆



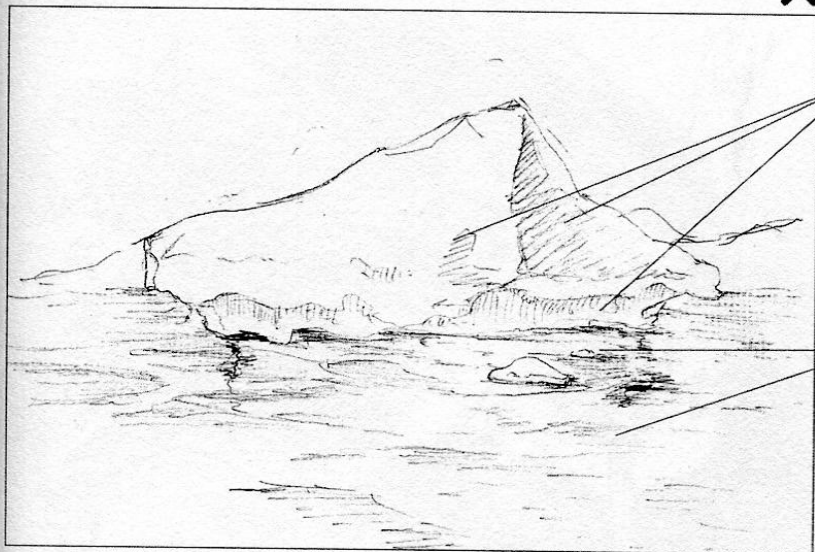
增加质感

融化中的冰的形状



「看不出是冰山」

×

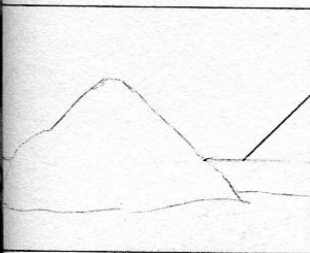


阴影部分描绘的太多。

没有水平线。

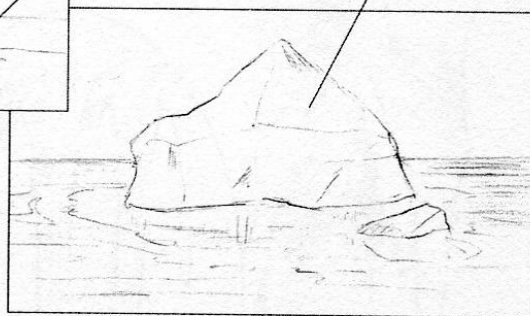
看不出是不是海

画出一座冰山

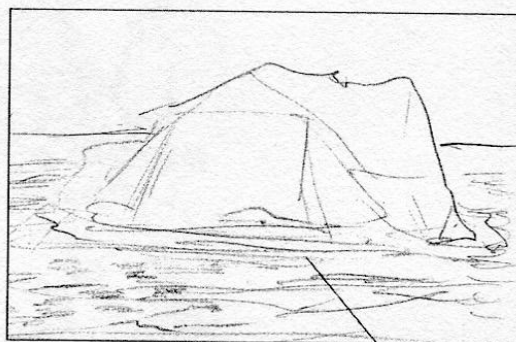


水平线

1. 首先画好水平线。



2. 冰山本体尽量不作过多刻画。

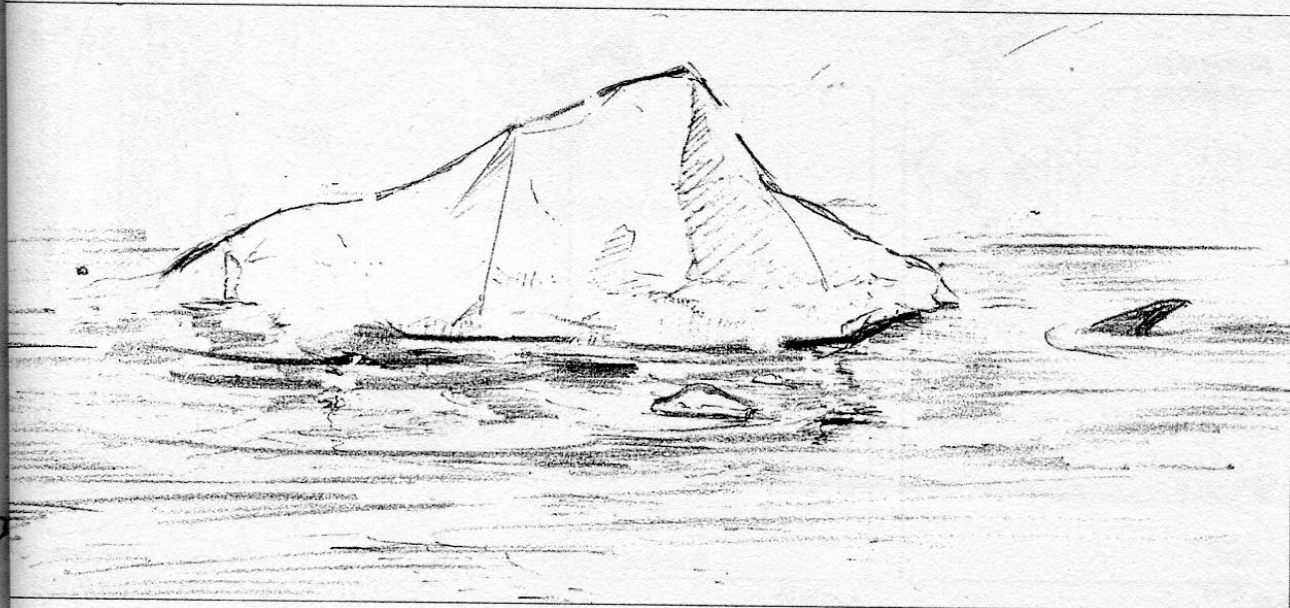


3. 画出海的感觉

冰山的倒影和阴影部分。

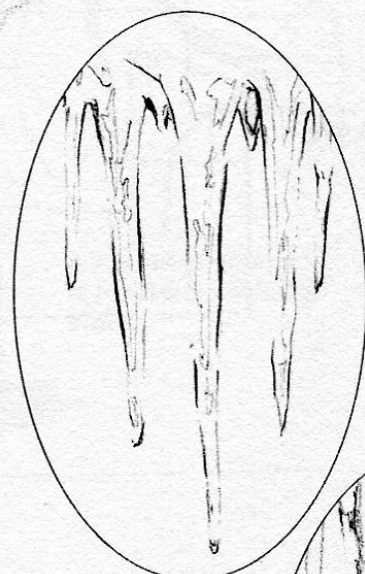


然后根据上一幅稍作修饰…



以冰为主题的作品

接下来我们以连火焰都被冰封的感觉去呈现冰的质感。



● 冰柱

轮廓



轮廓



人物设计



加入细节，呈现出冰的坚硬。



轮廓



简单的画出燃烧的大概形状。

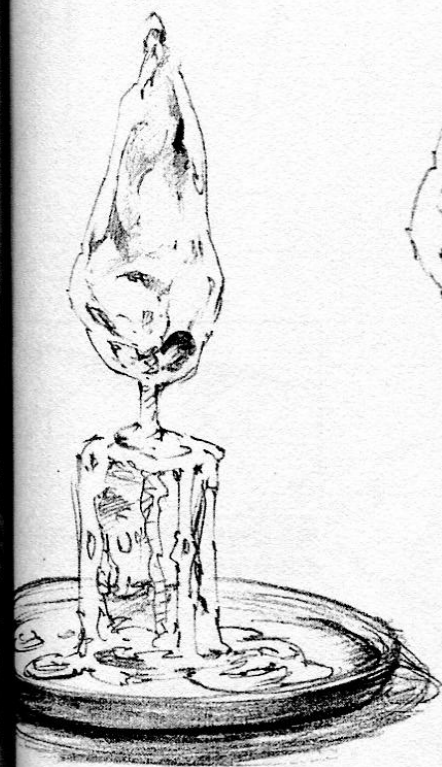


单纯展现出火苗的轮廓。

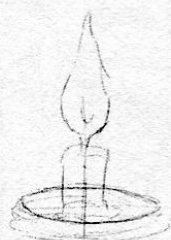


外层的冰，越往中心密度要越高。

融化一面结冰的蜡烛



触感和融化的结合



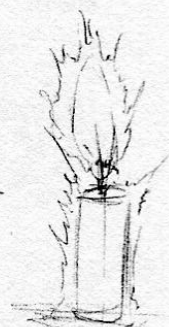
一开始的简单轮廓

● 结冰的蜡烛 (结晶化)



结晶往四方生长的感觉，融化的部分偏少。

透明感和硬度的呈现。



轮廓

● 肢体结冰的人

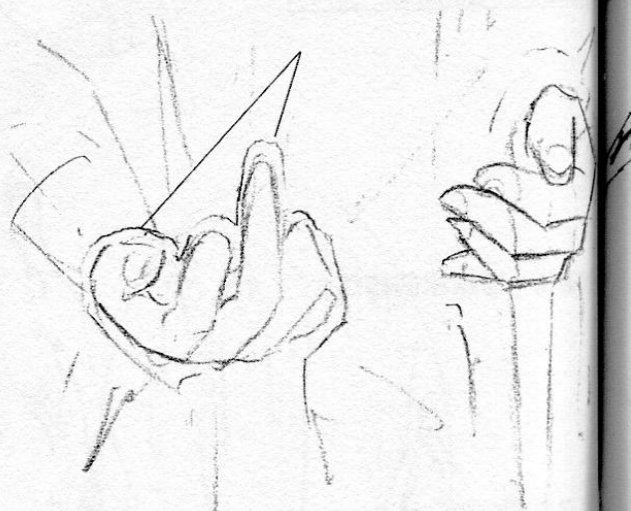


轮廓（参考拳击姿势）



结冰的轮廓

首先在手部围绕一圈透明感表现层。



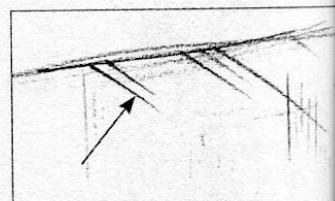
冻结的两种形态



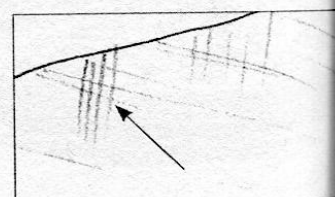
形成不规则冰柱



水平成结冰



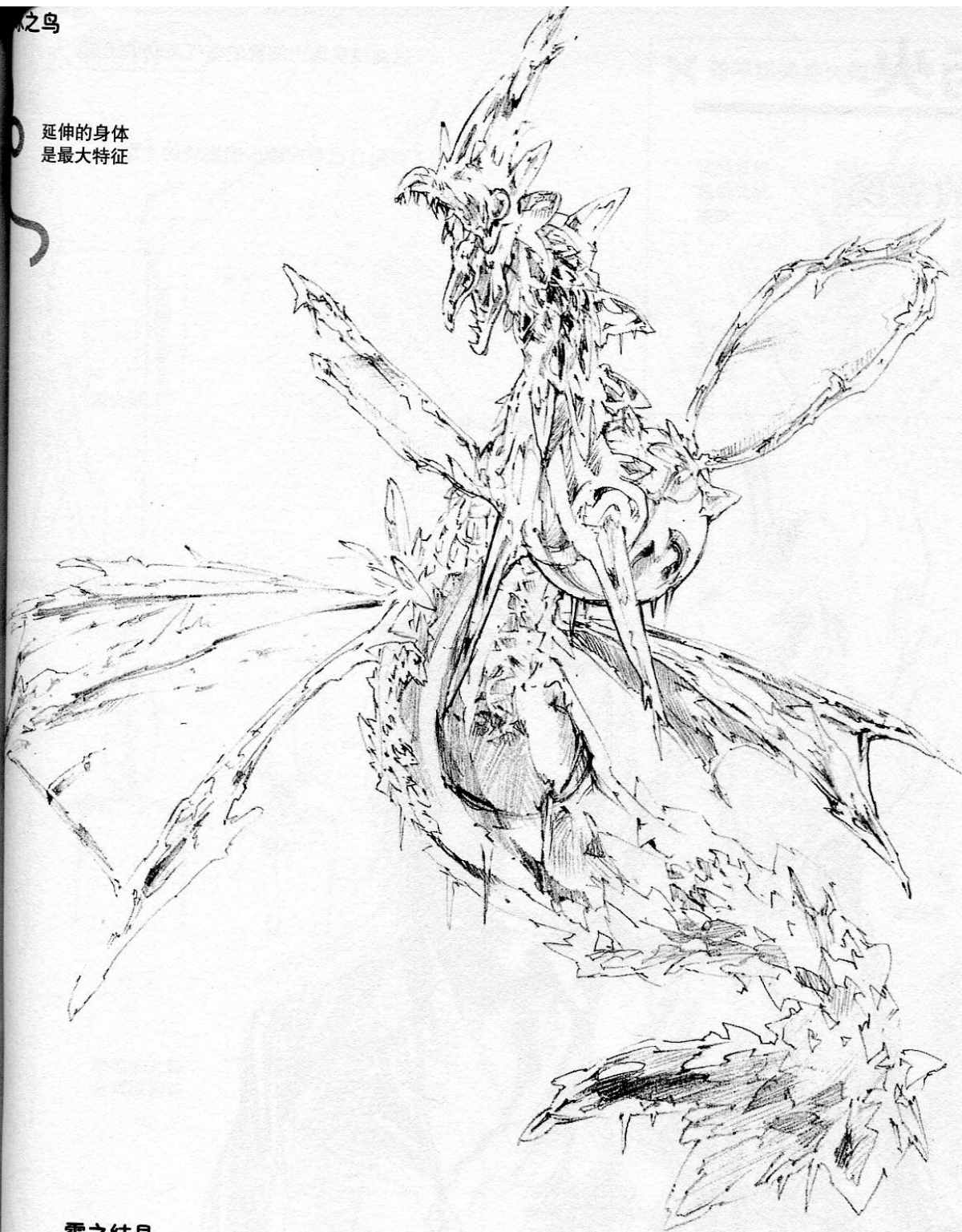
完全凝结成一片冰面…展现出冰坚的质感部分



倒影…透明感的部分

延伸的身体
是最大特征

廓



雪之结晶

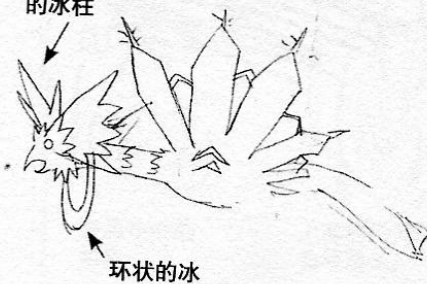


【设定】

冠羽部分
的冰柱

翅膀是结晶

环状的冰



草图



坚硬

① 确定是一个头发角色。

② 加入风的元素，角色姿势的修正。

③ 头、肩膀、手腕正在燃烧。

④ 要保留人形的轮廓，也要呈现出火焰燃烧的姿态。

⑤ 根据大概草图进行细节添加。

火焰的训练

① 观察火焰。

② 下定决心燃烧自己。

③ 以意志力战胜一切，否则前功尽弃...

④ 集中意志对抗火焰的热气。

观察也是同样重要的一环！

⑤ 大功告成！

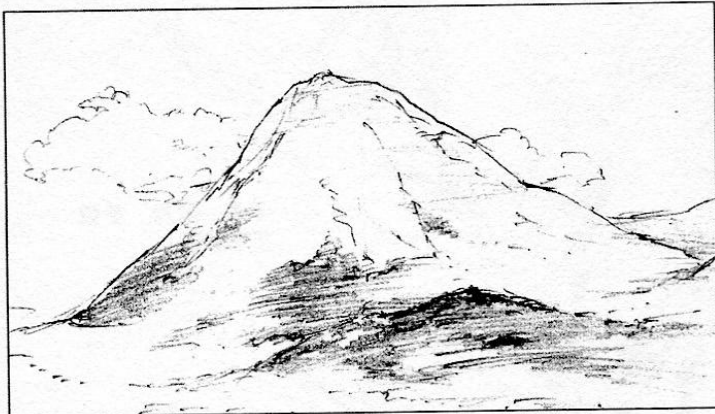
一起来玩火·水·冰吧

我们利用各种不同的表达方法来呈现作品。

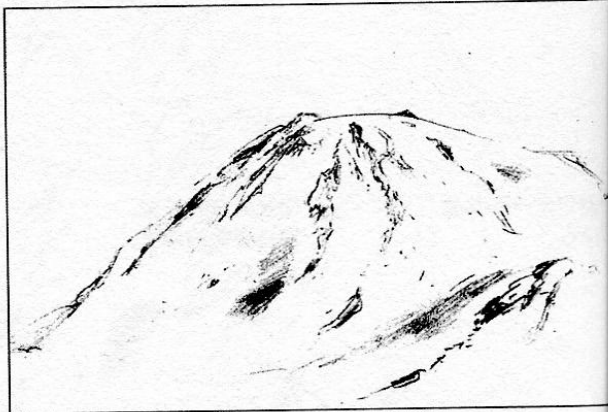
我们来尝试挑战火山、冰山、雪山。

山

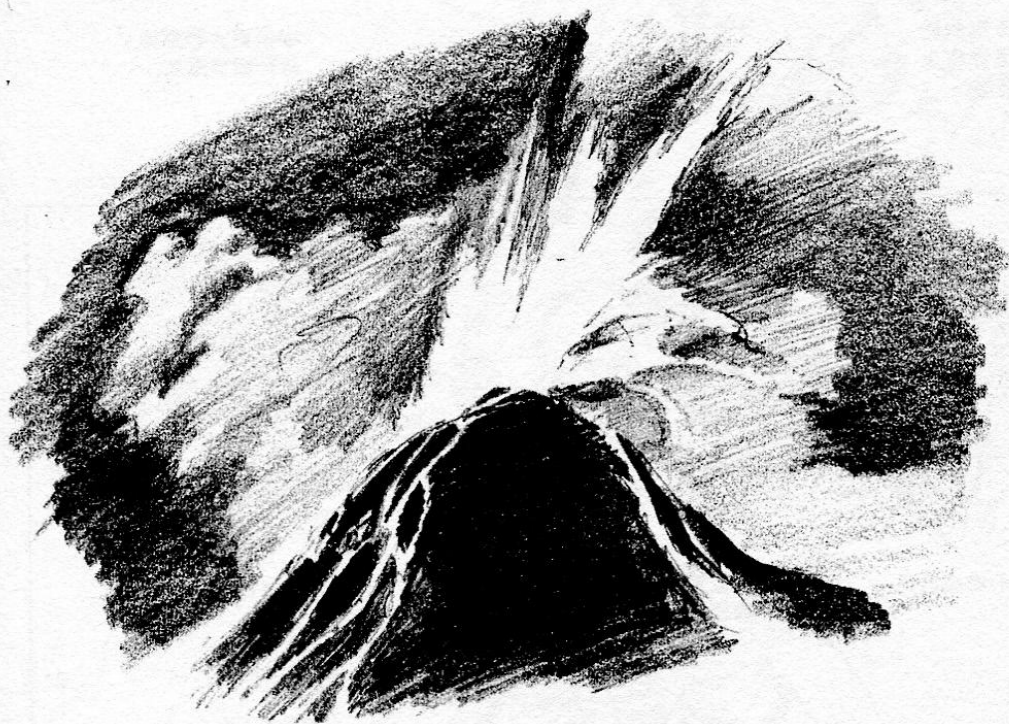
● 普通的山



● 雪山



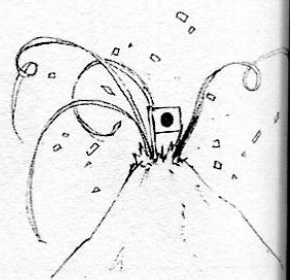
● 火山 (爆发)

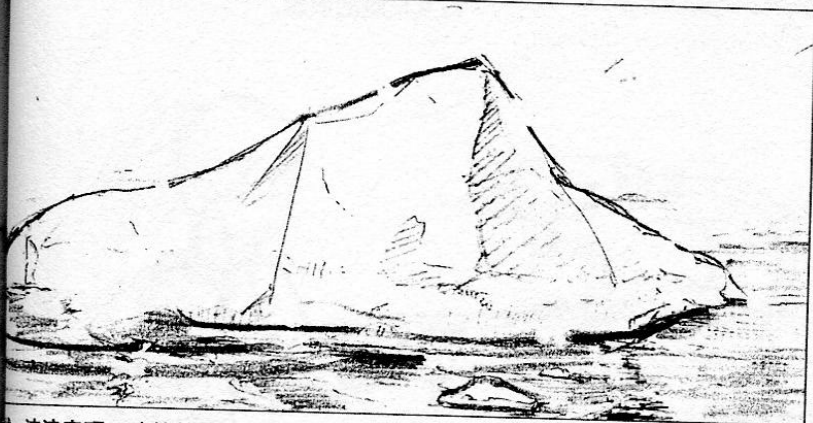


首先设定好爆发的方向。



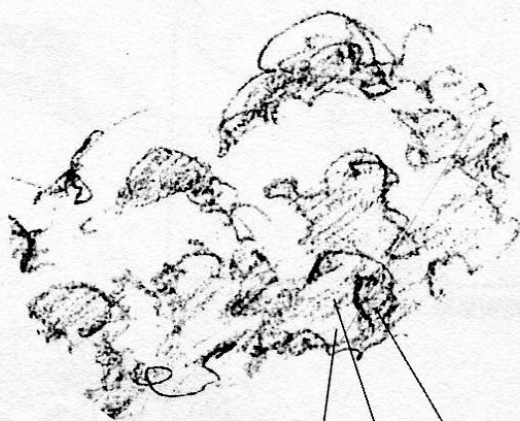
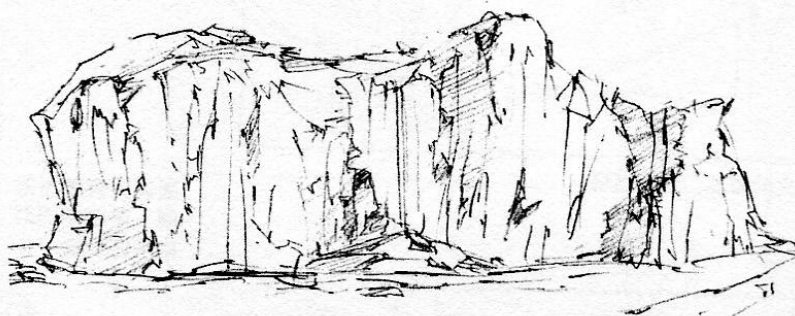
熔岩流动的起伏表现。





波浪表现、冰块线条不用过多地描绘。

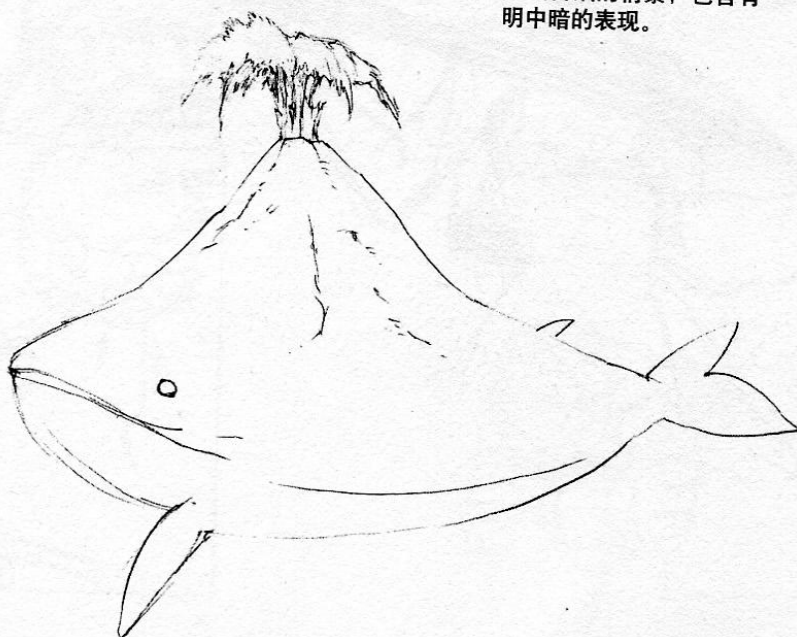
直线的笔触和对比，
大致冰壁的外观。



突突冒烟的情景，包含有
明中暗的表现。



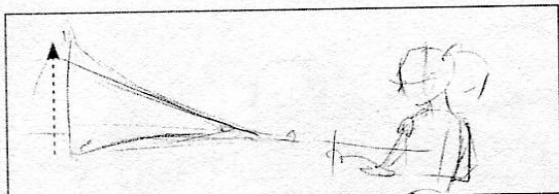
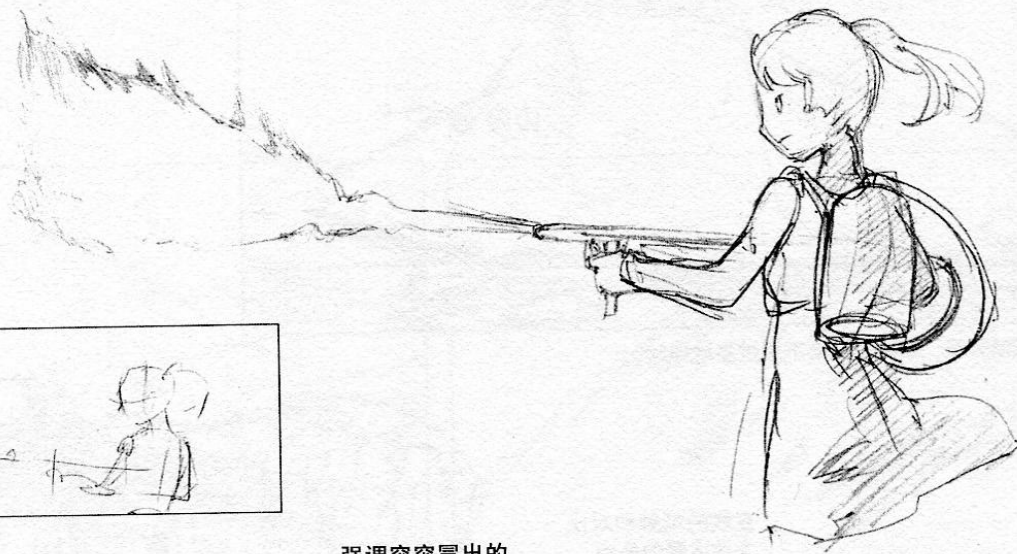
地水流（喷水）



施放火·冰·水的情景

火、冰、水各种性质不同的施放情景以及反映的质感。

● 火……火焰喷射器

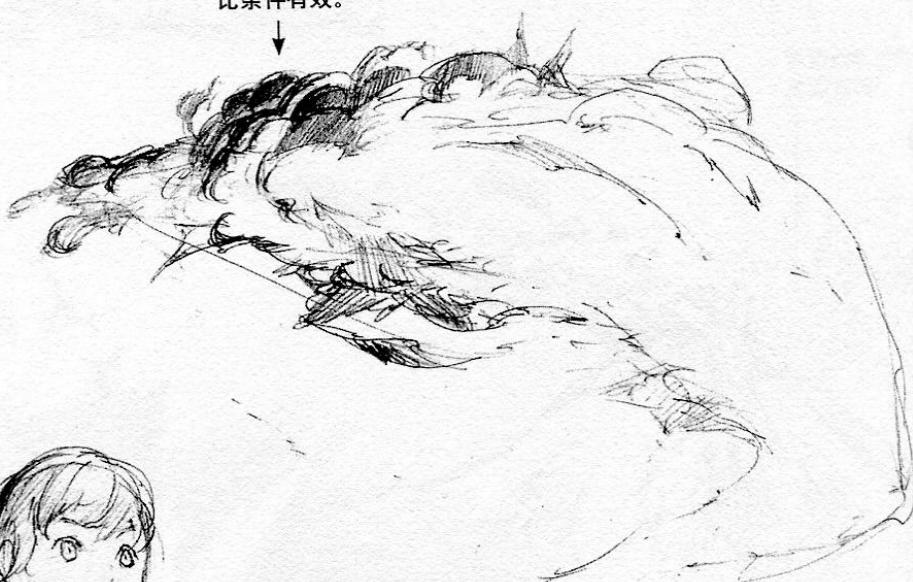


火的表现，向上燃烧。

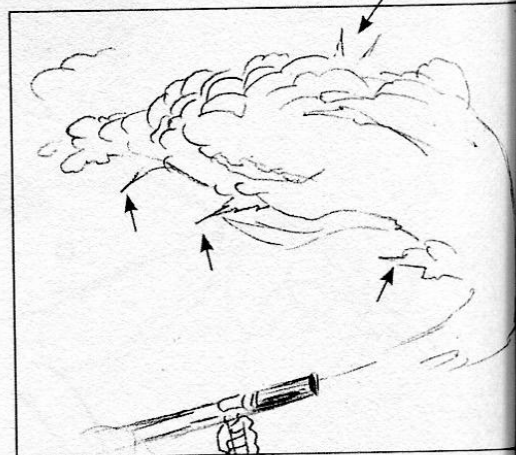
强调突出冒出的烟，明暗中的对比条件有效。

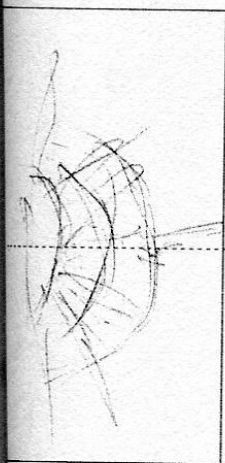
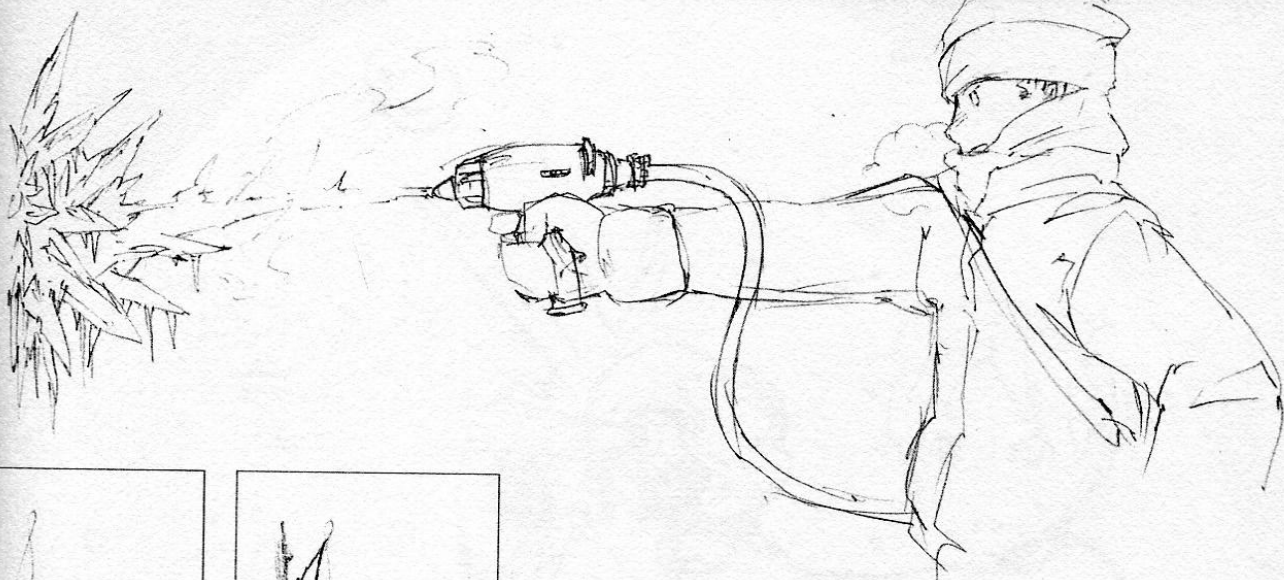


略图形象



增加烟雾重点，增加迫力。

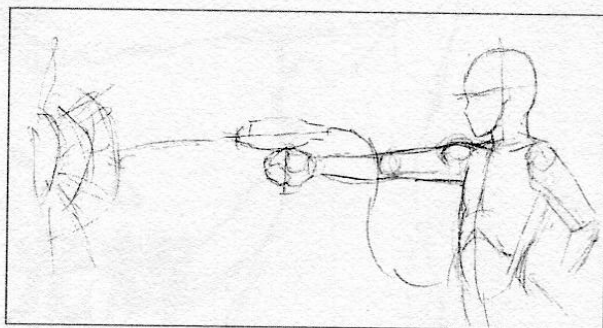




捕捉喷出的大致中心，
呈放射状扩散



碰撞到地上的大致反映
情景。

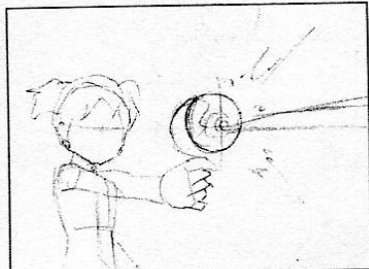


略图形象



圆形枪口的
略图。





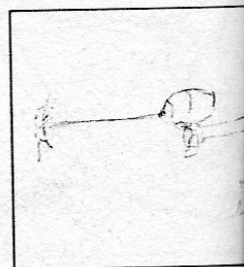
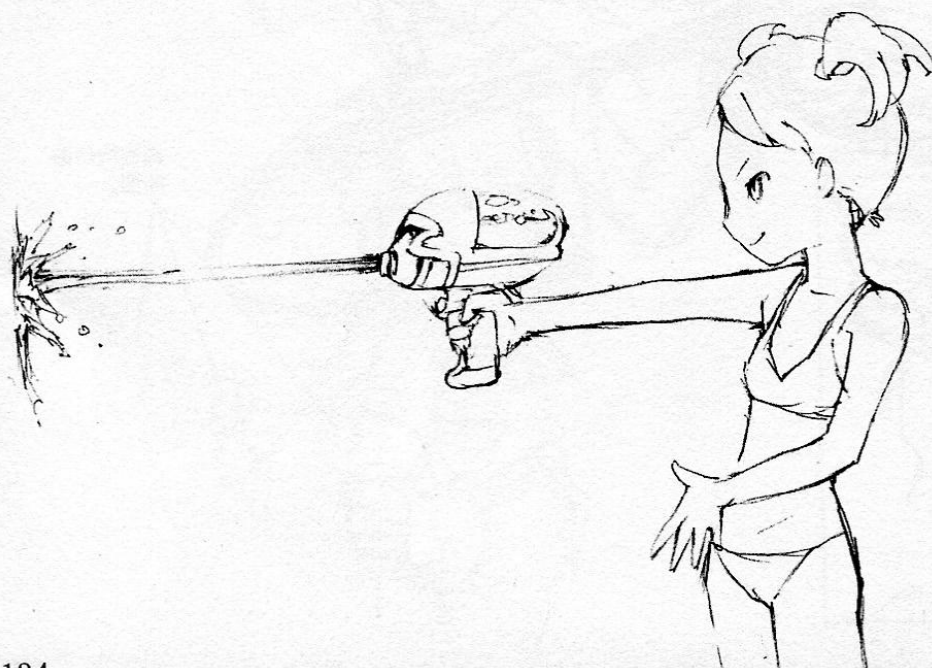
略图



实际上是这样的
感觉，水弹飞出的
震撼场面。



碰到墙壁后，和波纹
情况不同分为左右
(上下)地飞散。



第3章

人物和光辉 光和阴影的技法

光和阴影

光和阴影是质感表现的基础，在这一章我们会学习到光和阴影的技法。

学习光……才能加入阴影

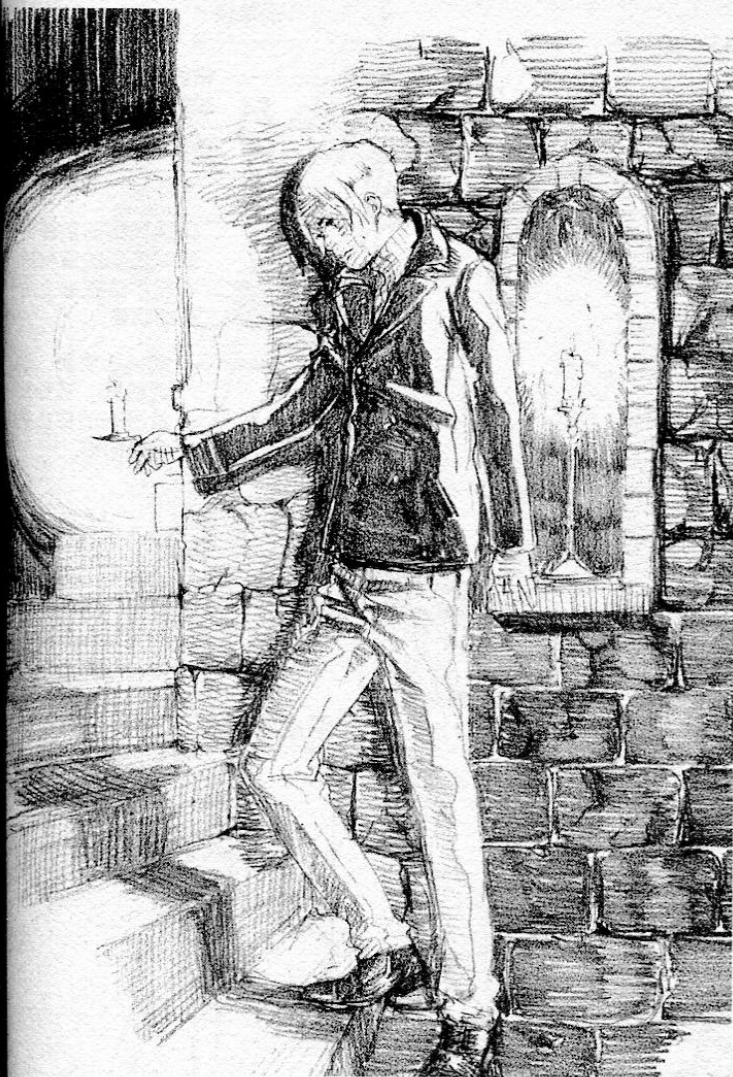
拿着灯的场景

阴影的演出其实就是人物的演出。光源作为意识学习画面的制作。



光源的位置和人物的位置关系、建筑物的构造、「光照面」以及「阴影面」等捕捉对阴影构造都有关系。

失败的例子……过于集中于气氛而忽视阴影的情况。



要点

加入阴影的时候注意事物的位置

侧面的光源。这个位置照射到的是角色的背面。

正面的光源。照射到面部和身体的前面

楼梯周围深入的阴影。

与墙壁保持一段距离行走



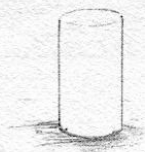
1. 光源和人物的位置关系
 2. 人物和建筑物以及周围环境的关系，这个最重要。
- 然后是场面设定
- 光源的种类（一点光源、线光源）
 - 光源的强弱等都很重要。

基本的设定要点

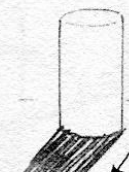
阴影位置由光源位置设定



光源



接触地面周围少许的阴影……光源在正上方。



阴影伸展的方向

阴影伸展的方向，另一边必定有光源存在。

要点

身体前面没有光照

远离墙壁，墙壁照到了阴影。离开墙壁走动，而且光源照射不到这里，这里不会有阴影。

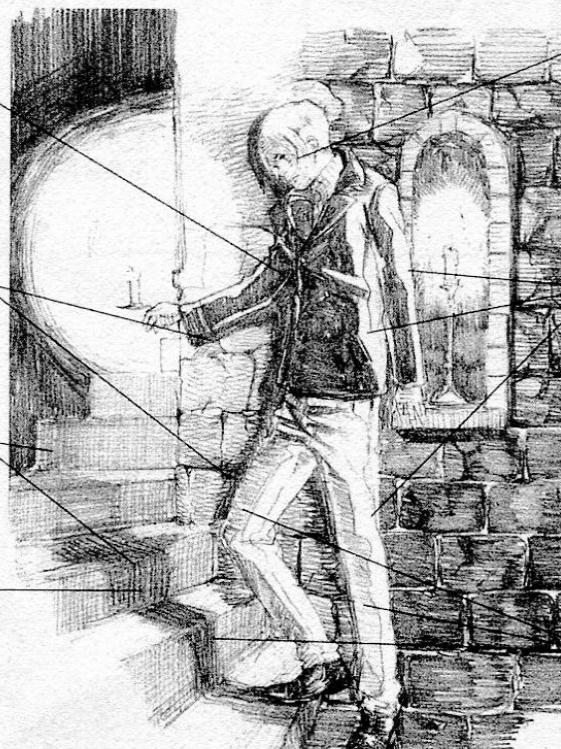
阴影和楼梯没有旋转关系。

后面的强光并没有如此深的阴影。

正面拿着光源蜡烛，面部不会有阴影。

光源照射角度错误。

手部的蜡烛照射到此处不会有阴影。

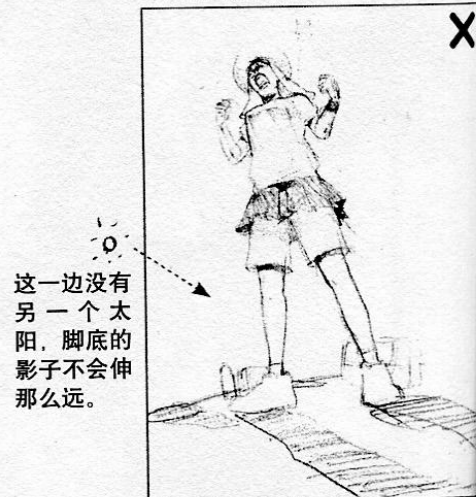


* 除了演出之外，不会有镜头外的线条设定，这里的光源就只有画面内的两只蜡烛。

正上方日照の場合



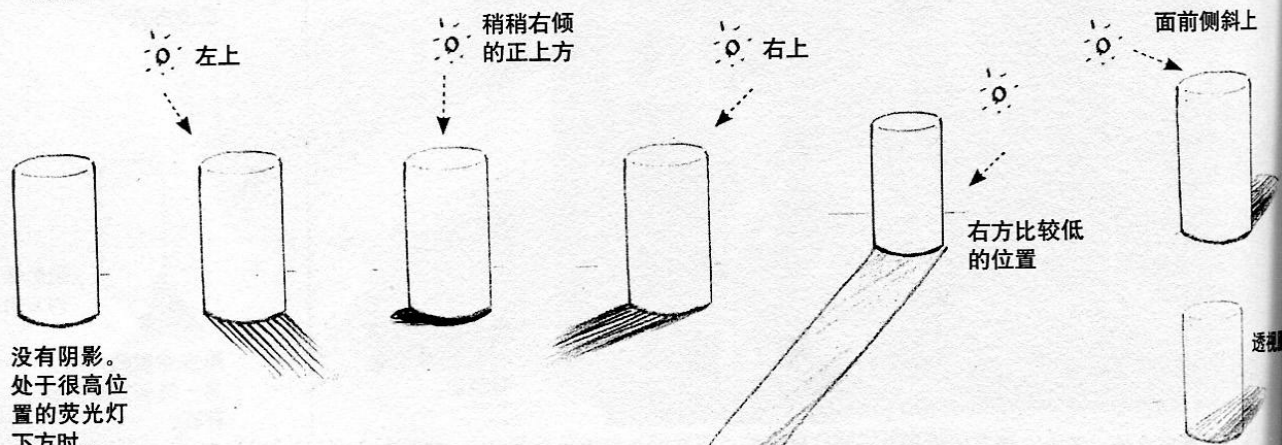
不成功的例子



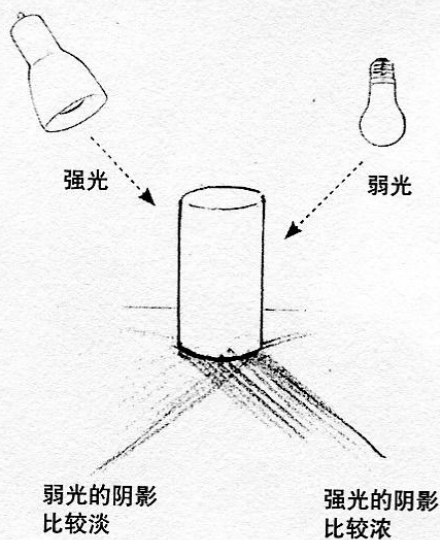
人物脚底落下的阴影全部都是由正上方的太阳照射而来的。所以脚底不要有其他来源不明的阴影。

基本的一点

光源位置和阴影关系



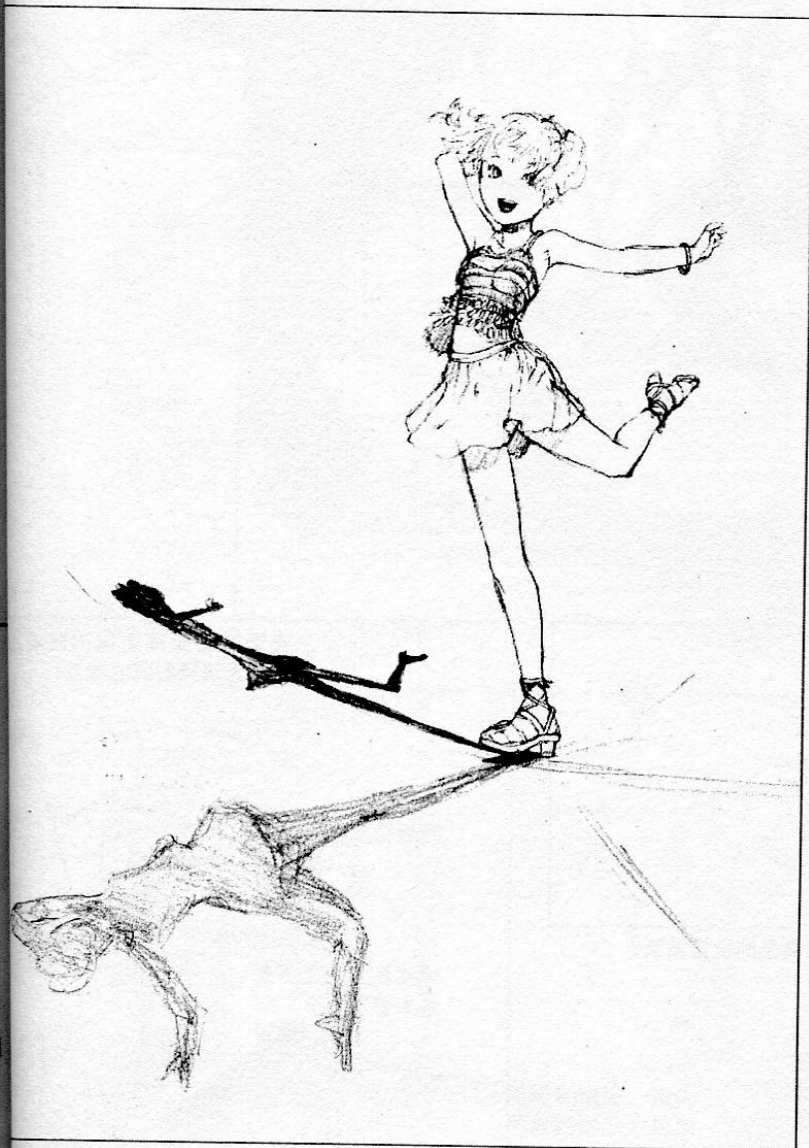
有多个光源的场合



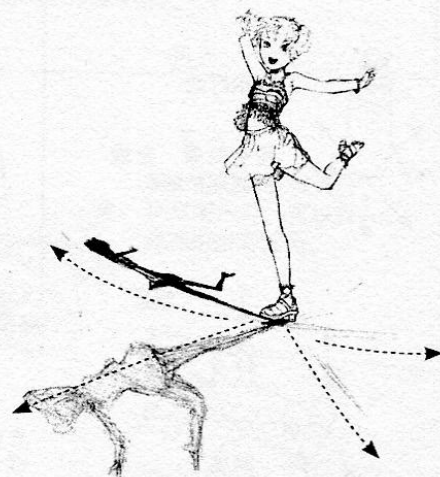
在6个方向的灯照射下的场合，脚底下有着星星风格的阴影。



两个方向的强光和弱光照射下的场合。



地板成弯曲状态是会有着广角的效果，并且光源越强差别越大。



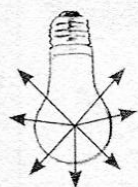
多个光源的演出，会找到很有意思和有冲击力的效果。

光的性质和演出

大范围的光和照射光

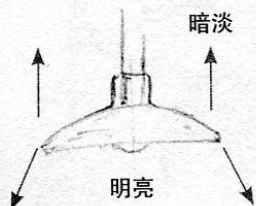
● 大范围的光 …电灯（白炽灯泡的光）

光线的扩散随着强度而有所不同，
下面来看看代表性的效果。



白炽灯泡

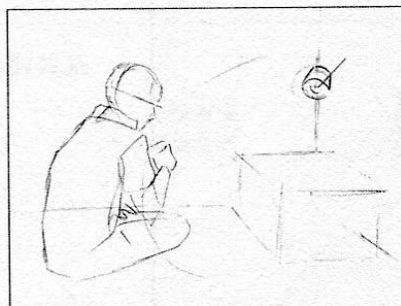
没有灯罩，光线
向四周扩散



暗淡

明亮

有灯罩，很大程度上决定了
灯光的方向性。



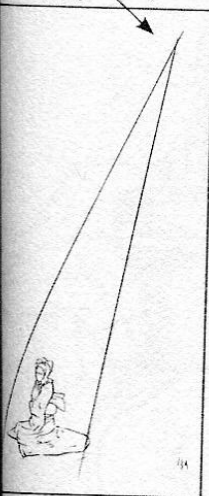
略图。光源和角色的位置关系。



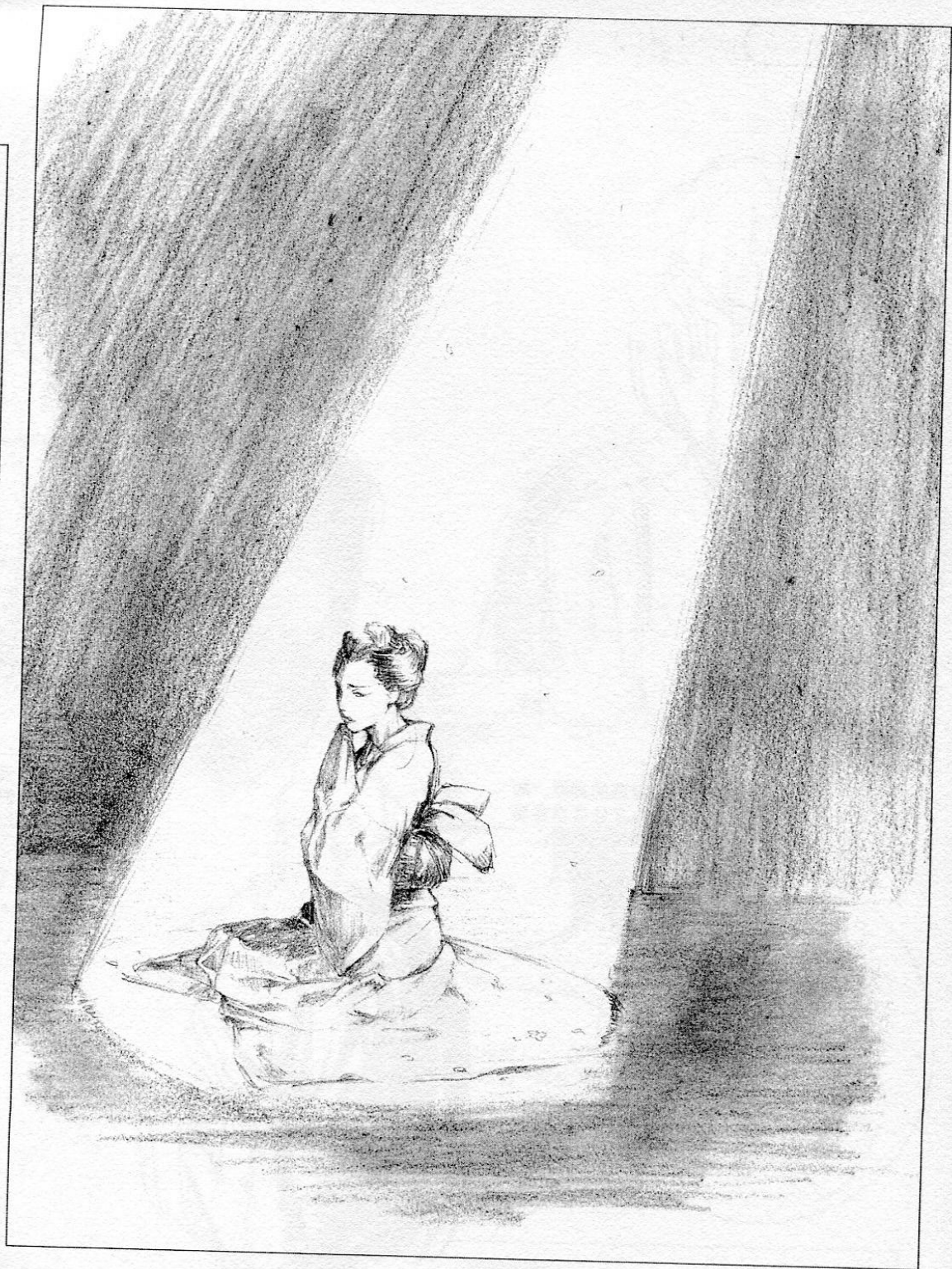
光线扩散的方法示意图。

照射光…聚光灯

光源

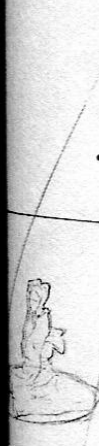


开始引出一条扩
光柱。



光的通道是白色的
(明亮)

光柱之外的是黑暗
的(不用逐渐过度
变暗)

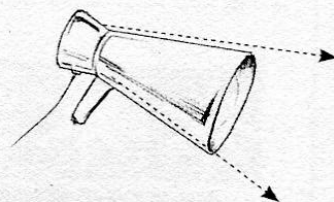


地板和墙壁，被光
照射到的地方是圆
形的。



灯罩里面有光
反射素材。配
合透镜使用。

聚光灯等带有强力白
炽灯泡的灯，可以将
光线照射到远处。



固定光线幅度的类型。

强光

强光照射下对比度高，弱光照射下对比度低。

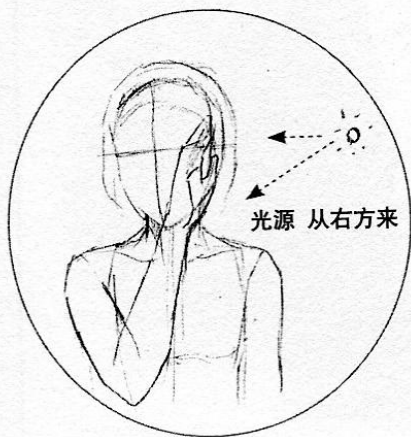
●沐浴在光线中



普通的类型。加入了让表情容易看清的笔触。



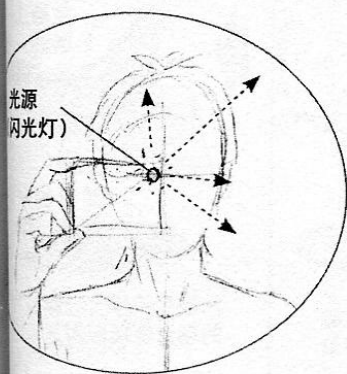
稍微强烈的光线场合。下颚和手腕内侧色彩加深，明暗中的对比度高。



更强烈的光照场合，大幅使用灰色以上的阴影。



普通的类型。优先让角色的表情和照相机成为重点，阴影的对比强调不明显。



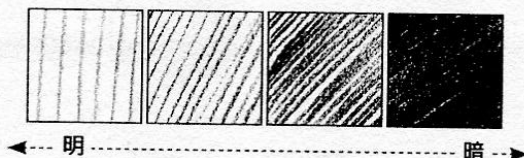
强调「闪光灯」、「开始闪亮」的场合。阴影部分较深，人物轮廓线的一部分消失。



闪光灯最亮的瞬间。
覆盖了人物大部分。

基础的要点

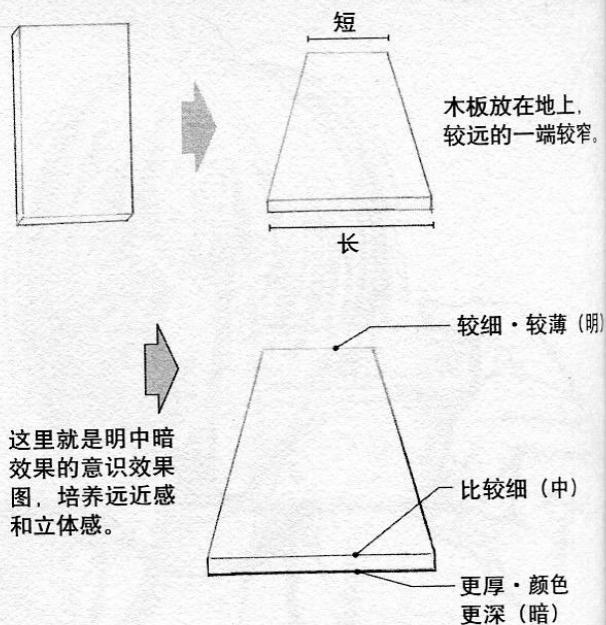
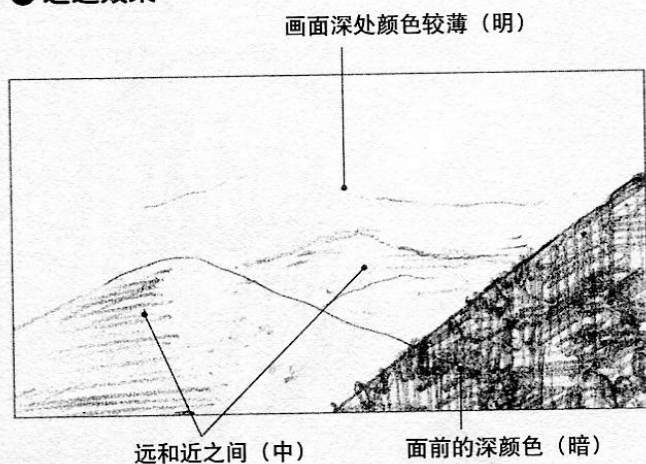
光线的演出必不可少的就是「暗处」



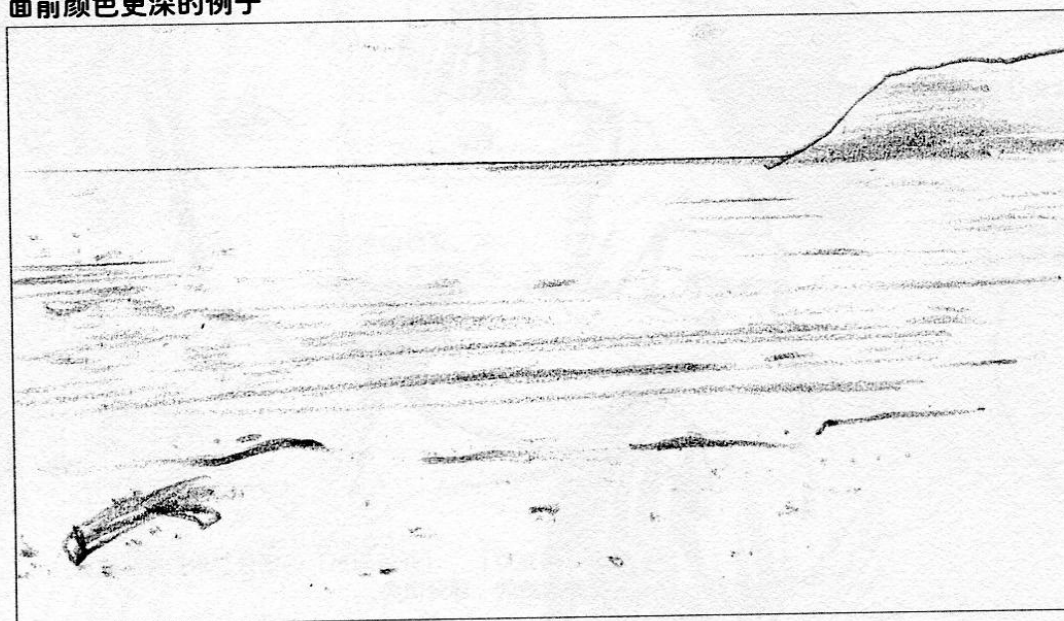
相同的白色光，在不同的暗处背景下的效果。

光线在自然中的演出效果

● 远近效果

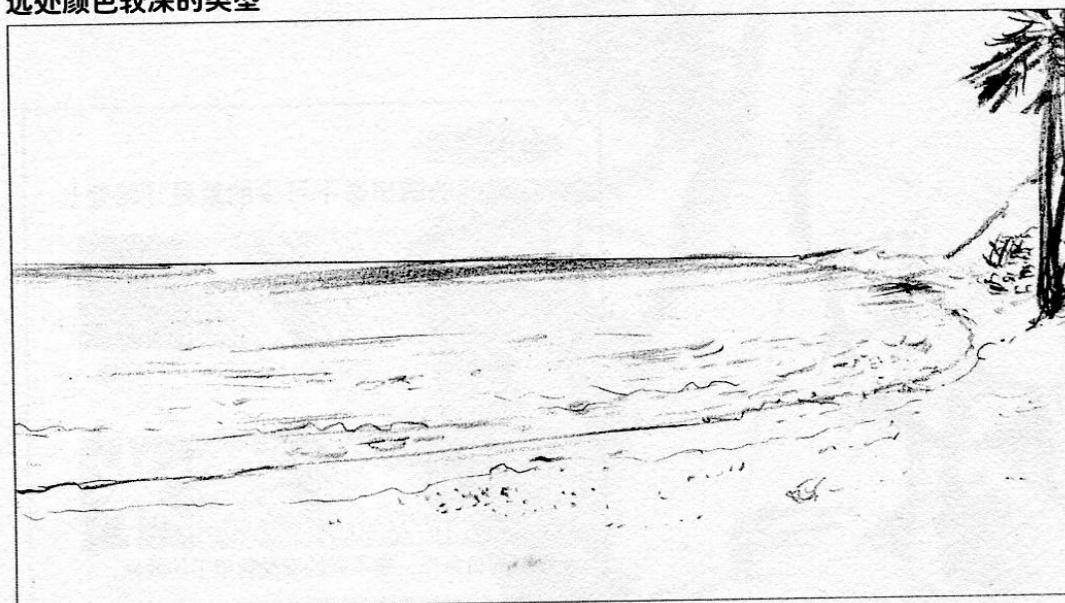


面前颜色更深的例子



木板尽头作为光源的场合表现应用。

远处颜色较深的类型



木板面前一段作为光源的场合表现应用。

不可思议的阴影颜色 ~为什么阴影不一定是「黑色」呢~

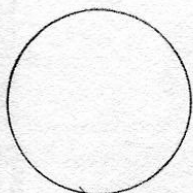
●固定颜色的侧面落下的阴影 (阴影的「阴」)



强烈光线的场合



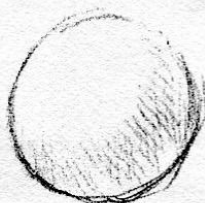
弱光线的场合



白色的球，没有阴影的状态



白色的球落下的黑色的阴影。



白色的球但是落下了灰色的阴影。

· 物体的阴影根据光线强弱不同，会从黑色~灰色之间变化。

*太阳光和白炽灯等「白光」光源场合。红色光源的场合落下的阴影是偏红色的灰色、蓝色光源的场合落下的是偏蓝色的灰色阴影。

●物体下方落下的阴影 (阴影的「影」)

屋内的场合

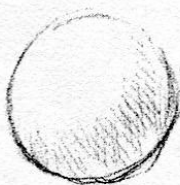
……和「阴」同样道理，根据光源强弱而改变颜色。

屋外的场合

……太阳光落到地面的阴影颜色变更。



强光……落下黑色的阴影。



弱光……落下淡色的阴影。



强烈照射的时候，落下黑色的阴影。



多云的时候，落下淡淡的阴影。



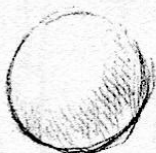
晴朗但是落下淡淡阴影的场合……会在高楼旁的街道等地方出现，大都市经常发生的现象，周围有着许多光源的反射（乱反射）。所以阴影的颜色被冲突抵消了许多。

●物体和地面的距离不同导致阴影的不同

· 根据角度，改变阴影的形状。
· 物体和地面越接近，颜色越深。



稍高的地方，阴影较淡，形状接近圆形。



很接近地面的距离，角度更加倾斜，阴影比较平，颜色稍微更深。



落到地面，阴影较小，颜色接近全黑。

●地板和阴影的效果



直线很分散的类型，冰和光滑的地面，水面等情况。

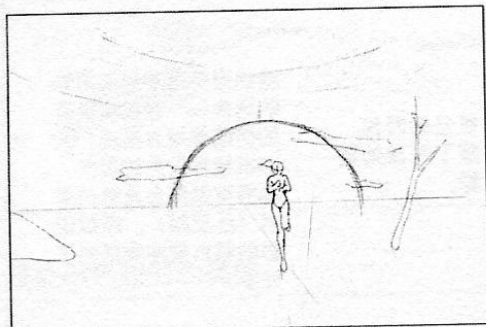


浓淡法类型，根据飞过的方向赋予阴影动感。

● 逆光的场面

背对太阳奔跑

背对光源，利用角色面容和前面阴影效果，制作出电影般的场面。



草图



加重笔触制作太阳背景。



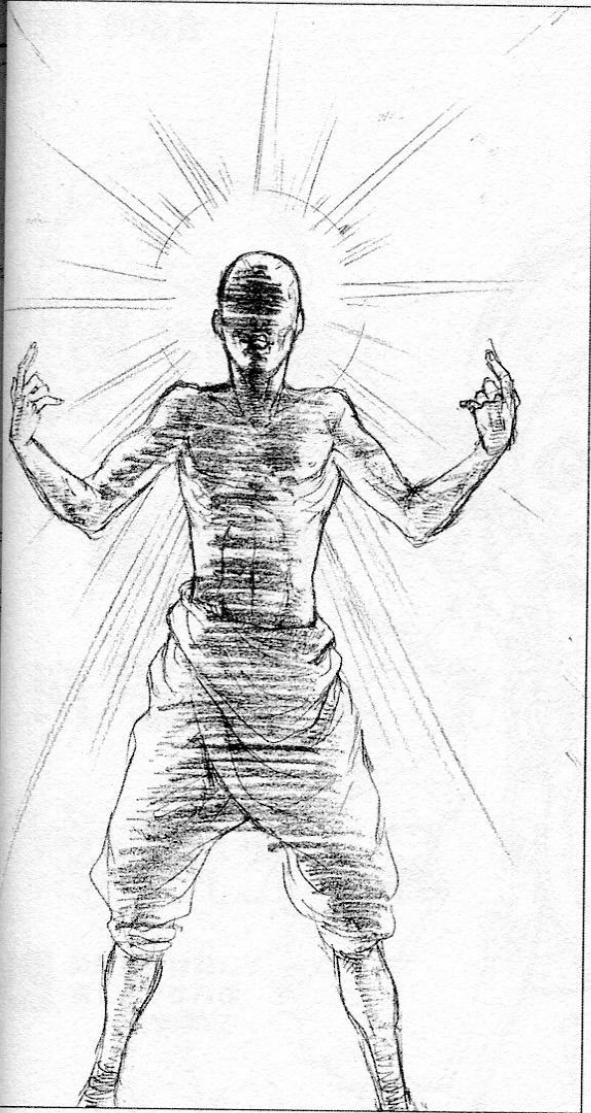
延长人物身影的场面



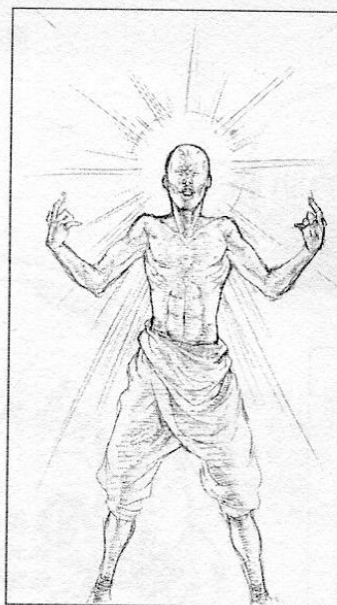
空中的球的逆光效果

电脑总体变灰的场面，人物的轮廓用白色描边比较好。





看到表情，是逆光效果的基础。

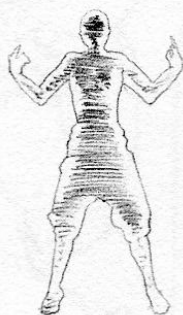


看到表情的话，就会降低迫力了。



+

同一个方向的笔触，加上阴影。



阴影围绕着体内轮廓。

看到表情
的场合



+



阴影是用作加强迫力和强调立体感的时候使用。

造成的阴影和落下的阴影

阴 影



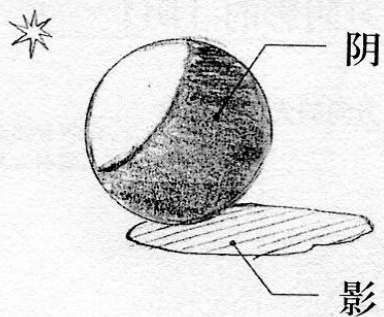
基本形态，没有任何阴影。



提高对比度效果
(光照) 的场合



袖子的阴影。
阴。随着光照
加强，阴的颜
色会更深。



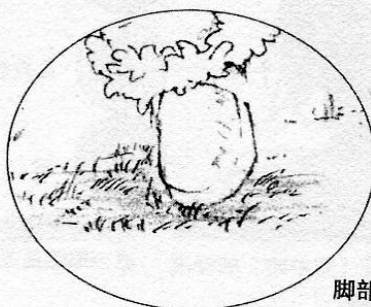
阴和影，粗略看上去都是一层黑，无法判断其深浅。这是可以通过光照量、素材，另外光照范围来判断。尤其是采用何种光源是最为关键的。

参考

地面的影子，地面相应的效果变动。



脚踏上草地时用轻笔触画阴影。还要描绘角色脚附近飞舞的草。可以加强角色的跳跃感。



脚部周围的笔触

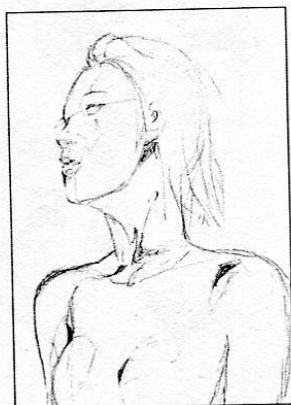
阴 学习阴影的「阴」

● 1 强调一个方向的光照的场合

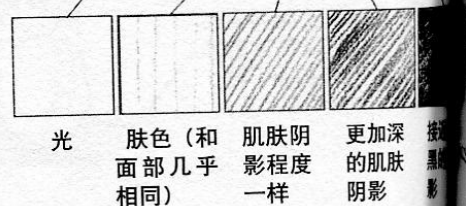
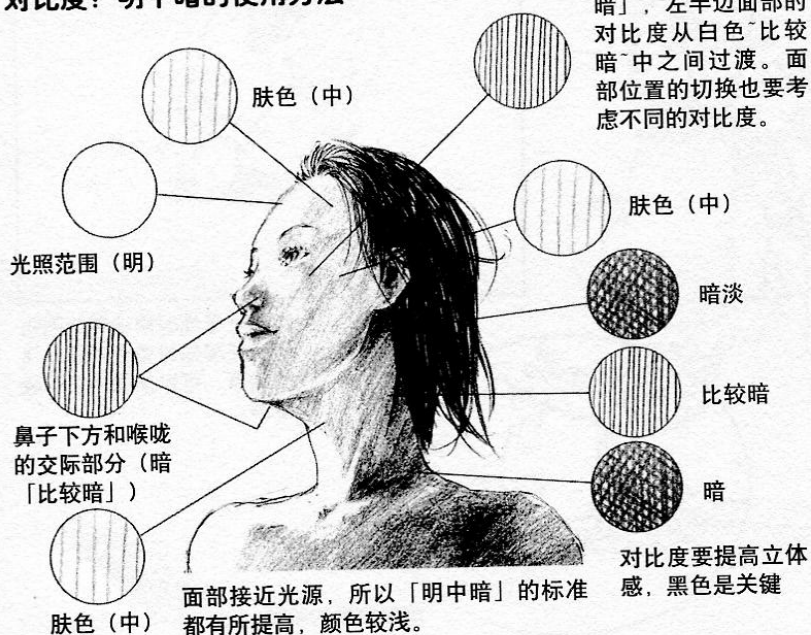


指定阴影

深入描绘最深色部分，这里为了强调立体感。



对比度：明中暗的使用方法



强调照射（反射光）の場合



强调阴影的分界线
可以提高立体感。



草图



指定阴影



前面来的强光



后面来的弱光（反射光）



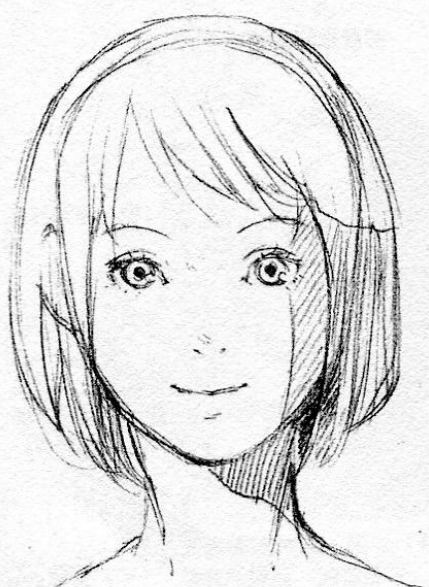
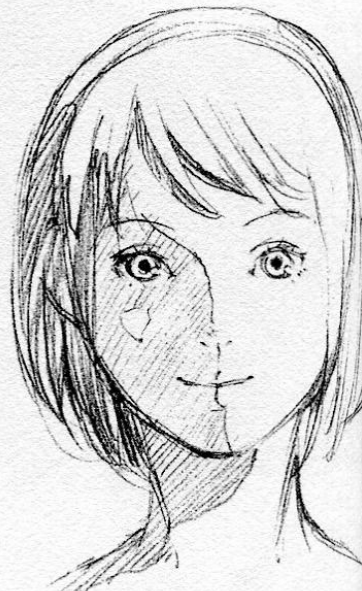
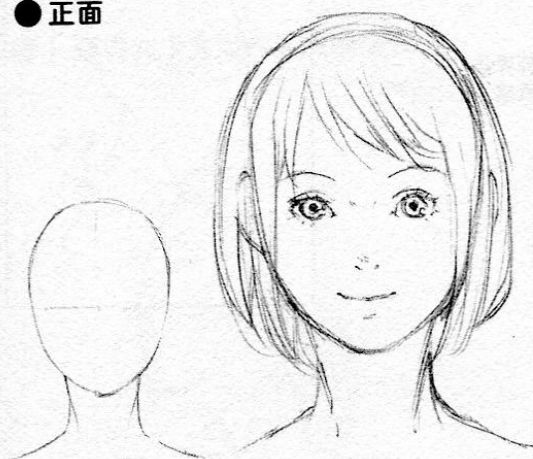
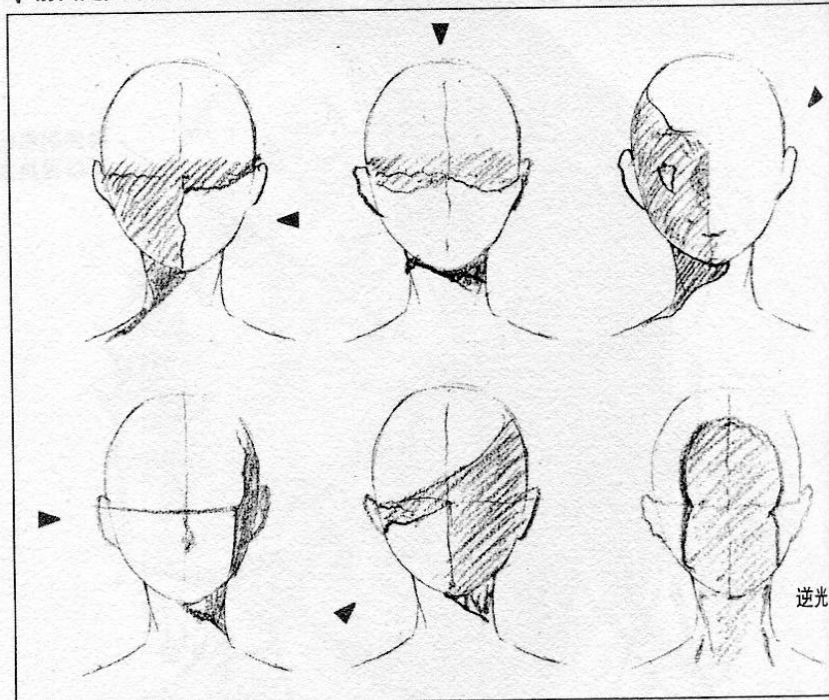
前后来的光源

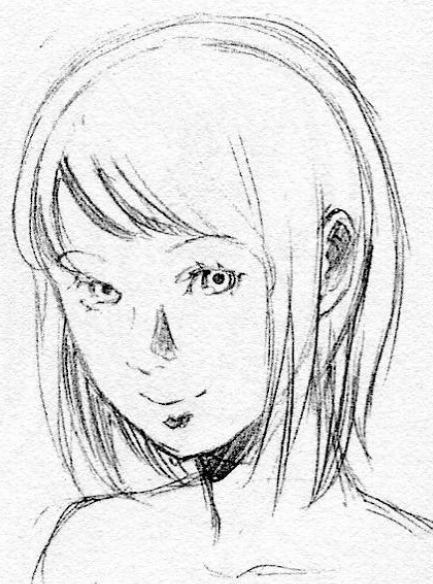
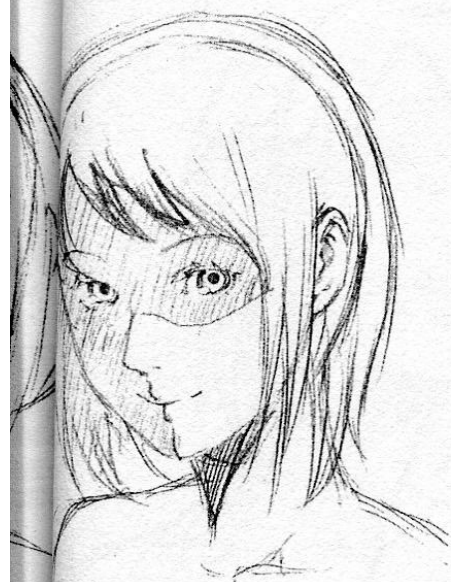
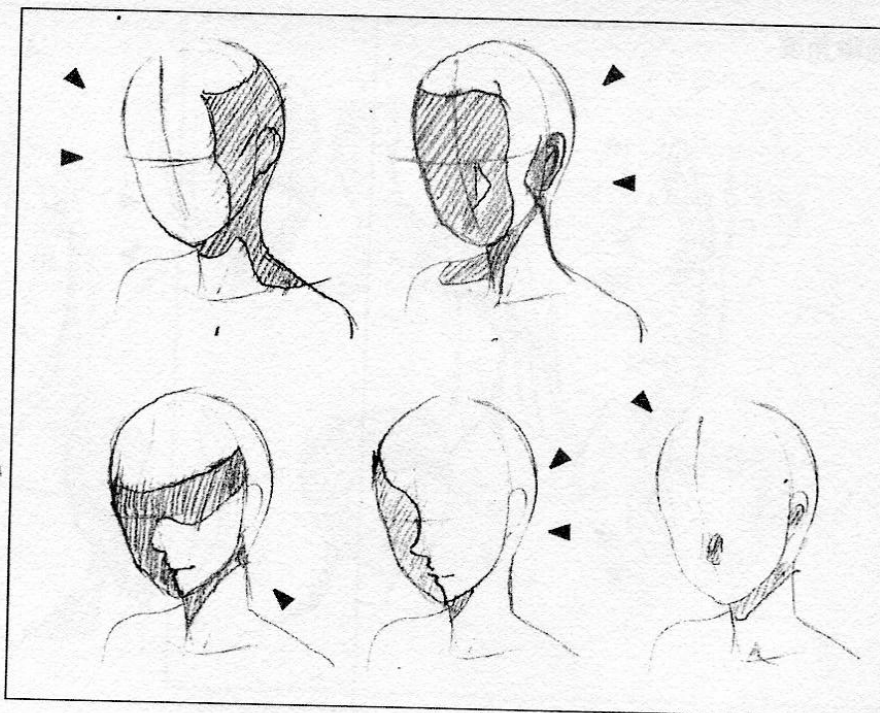


代表性的面部阴影

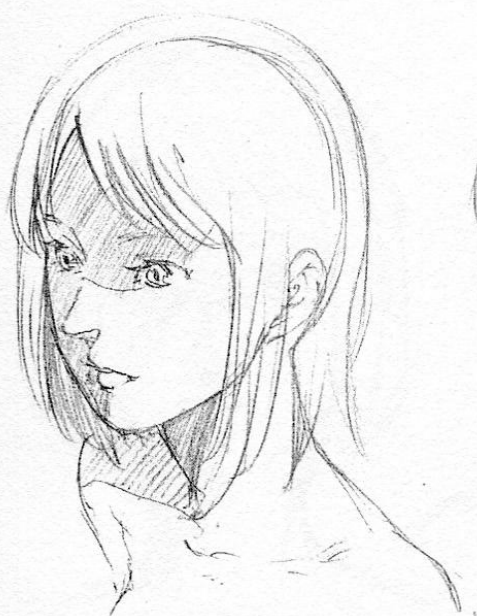
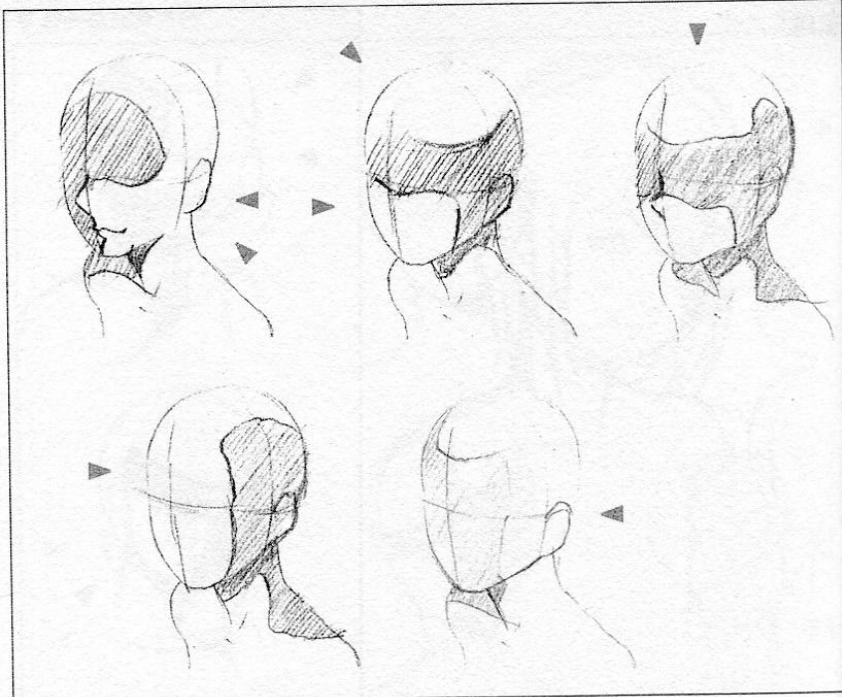
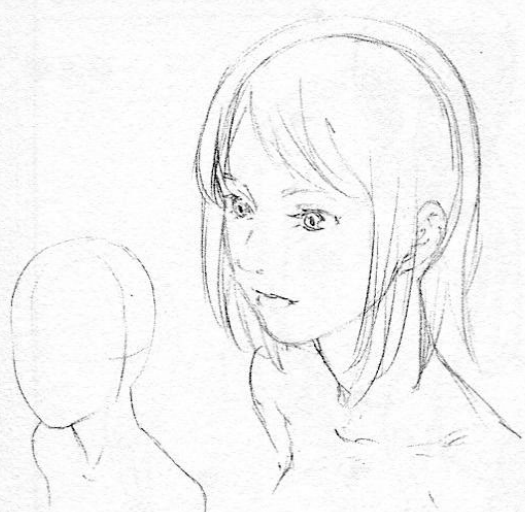
● 正面

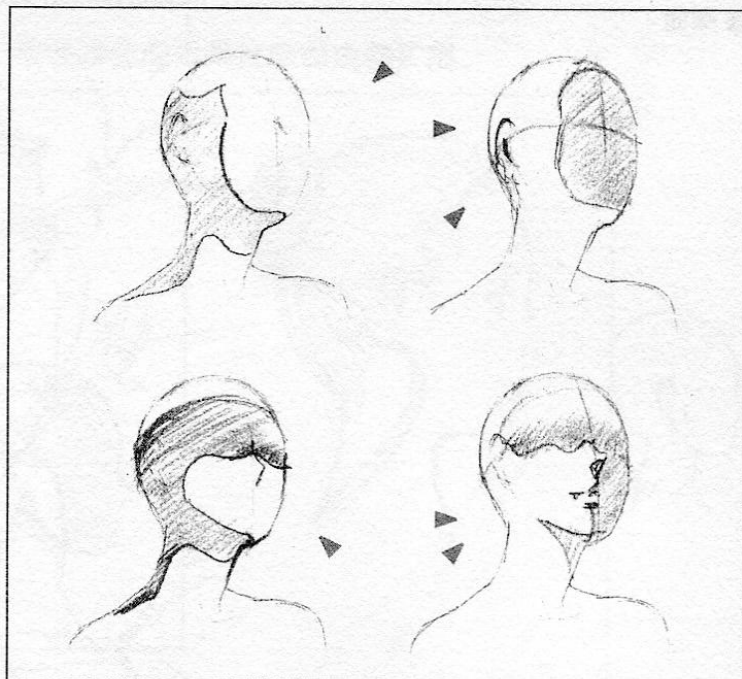
▼ 箭头是光源方向

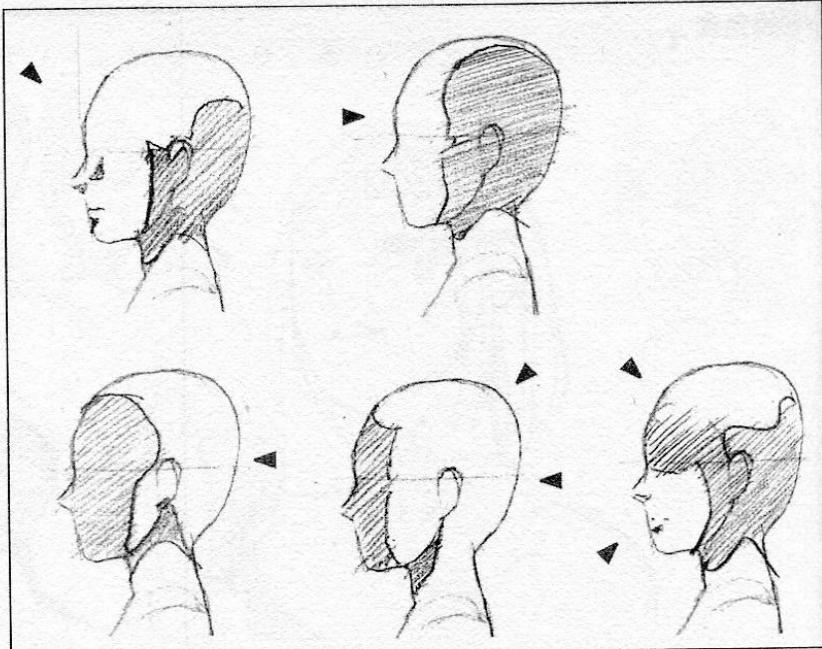
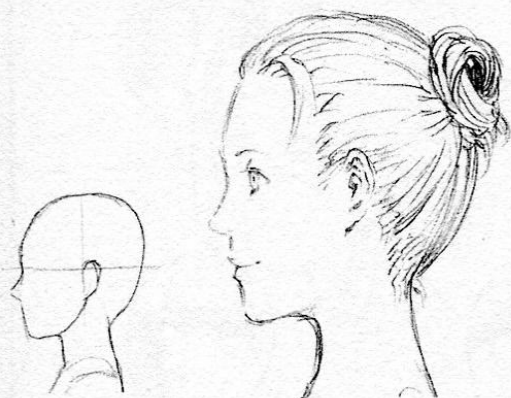




● 俯瞰角度







阴影效果 要表现身体的立体感，需要将空间效果往画面内部扩展。



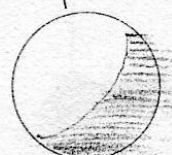
略图



身体草图



制作阴影



挥动效果，
表现出动态。



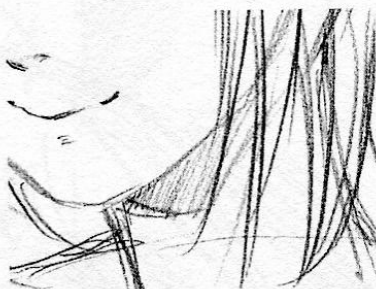
影 学习阴影的「影」

物体投射下来的阴影，人物的影子落到地板上时还要考虑服装等身边的要素。

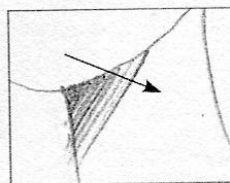
● 由身体投射落下的影

喉咙下方

人体要考虑的影，莫过于头部和下颌了。这里落下的不是物体自身带着的「阴」，而是物体投射下来的「影」。



参考面部轮廓表现的浓淡法笔触。



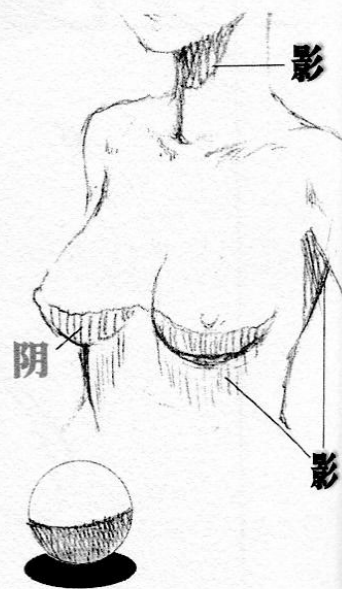
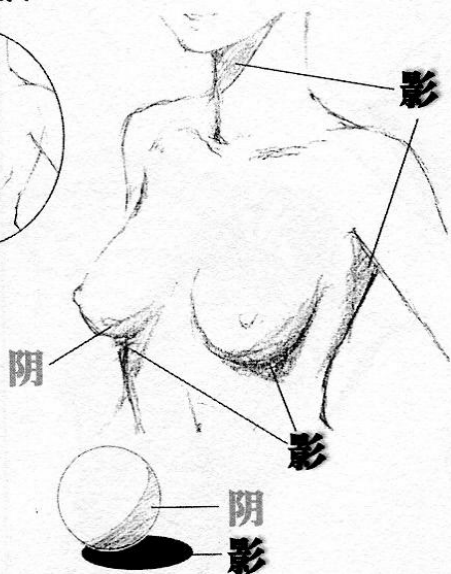
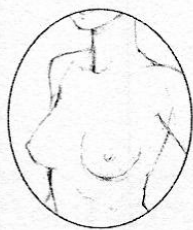
没有考虑面部轮廓的浓淡法笔触



全面涂黑的类型

形状和浓淡，根据人物的尺寸和光源的方向与强度来决定。

头·胸·腋下



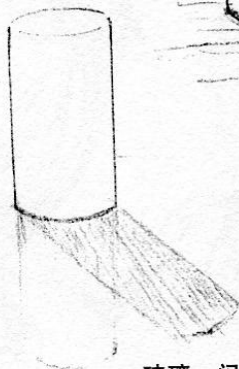
● 地面的投影

地面不同时，各种影的表现

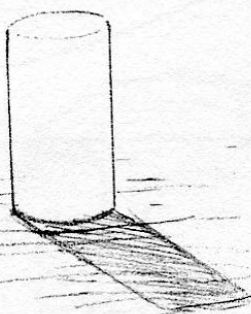
光源的位置和强度决定阴影的方向和长度。



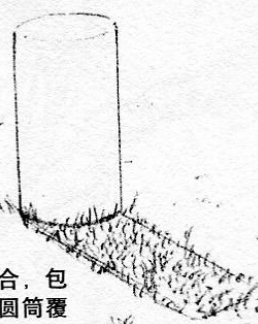
在为了让投影表达物品的存在感的时候，地面的材质也是很重要的。



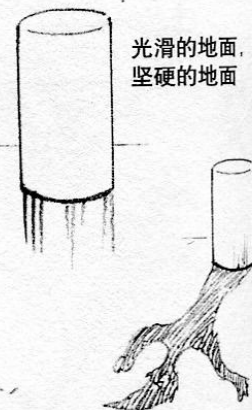
玻璃·闪亮金属的场合



钢筋·混凝土地板的场合



草地的场合，包括超大型圆筒覆盖森林的场合。



特殊的表现，幻觉的阴影，圆筒会发生剧情的场合等。

阴影 阴和影在物品和地面上的质感表现

在地面上添加「影」

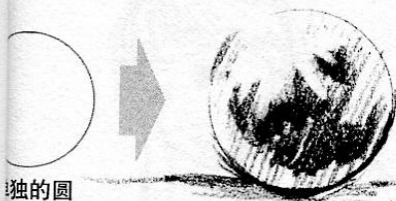


描绘人物的阴影，在地面上，比如说在沙地上的表现。



脚部周围的影，配合人物的头以及袖口加上阴影。脚部周围的影画得好的话，很快就可以确认人物所处场所。

· 阴和影，用圆球和圆筒说明各自不同的表现TPO。※



单独的圆

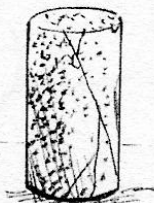
在地上转动的重球

· 脚部周围的影，附带有场景说明功能。



单独的圆筒

在木头桌子上放置的圆筒



混凝土般的圆筒（不限地点，单独为了说明重量存在感和地面阴影）



黑色玻璃球。特有的透明阴影，并非是地面的素材表现。

TPO……时间（time）、地点（place）、环境（occasion）

「影」的相关

各种地面的表现

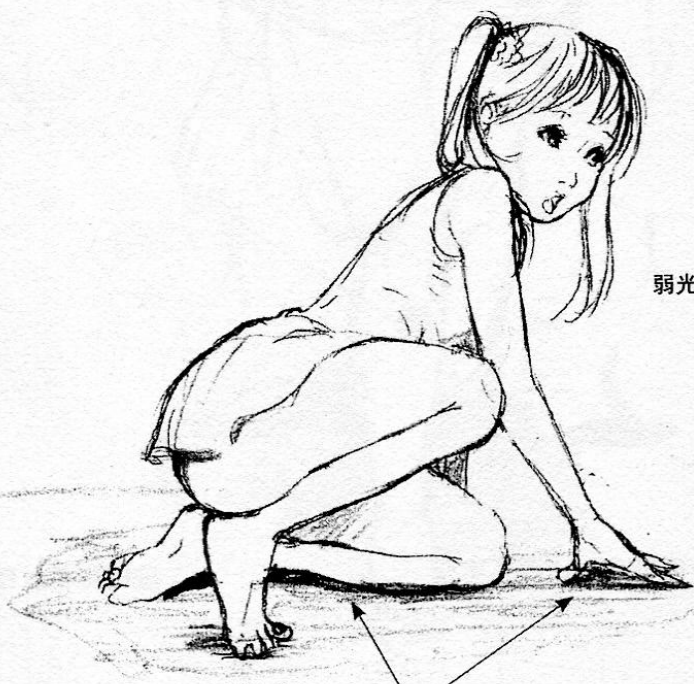
● 光源强弱的不同



没有阴影·基本形态



强光

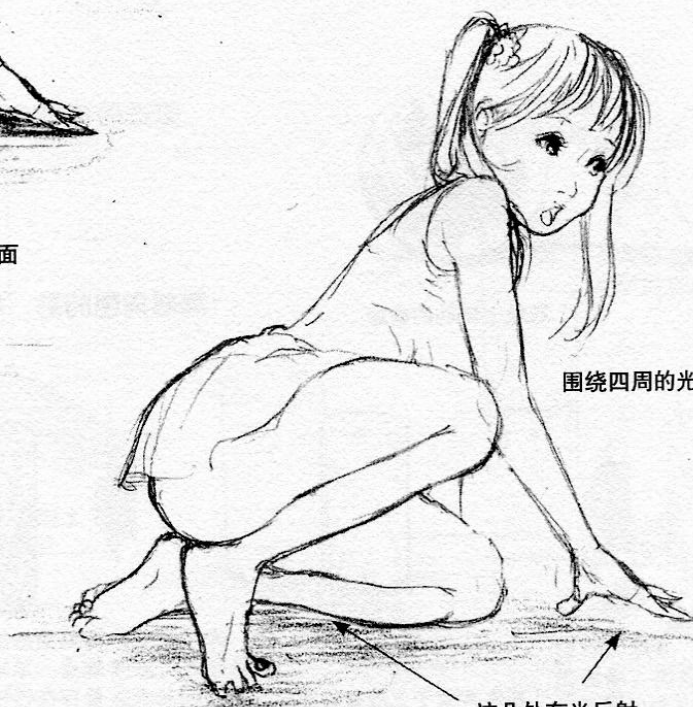


弱光

弱光的场合，接近地面的部分阴影较淡。



浮空的场合



围绕四周的光

这几处有光反射，阴影反而变淡。



冰上擂台



沙地上・沙场・沙滩



石场



柔软的床上



冰冷坚硬的
钢铁地板



柔软的植被



野外（杂草）场合



落叶



水上

、混凝土路上

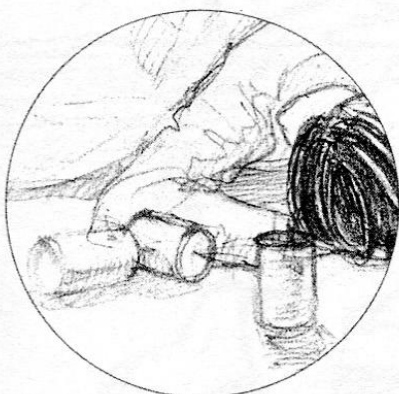


异世界等「脚踩上会泛起波纹」
的空间设定场所，质感可以想象
成水或者沙地都可以。

因为阴影而变得生动的室内场景一幕



草图



影（地板上的影子）对于杯子的表现



地板（榻榻米）的表现



阴影没有完全加入，人物不够生动。



地板上的物品包括榻榻米稍微加入阴影后的表现。



以浓淡阴影后，人物的存在感上升，诞生了电影般的效果。

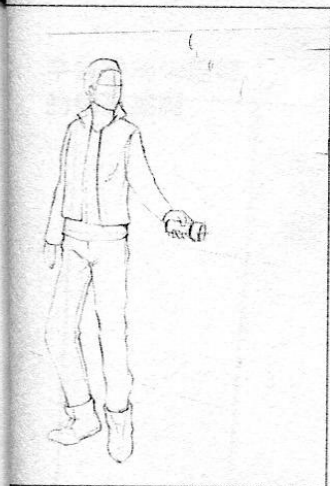
著者档案

龙田

擅长画容易让读者看懂的作品，擅长画存在感强烈的印象派人物。另外，纤细的笔触和质感表现，对于素材的香味想象有研究。讲谈社《少年magazine》第75回新人漫画赏 选外杰作（相当现在的特别奖）获得者

●关于阴影表现
带有方向性的光：拿着电筒的一幕

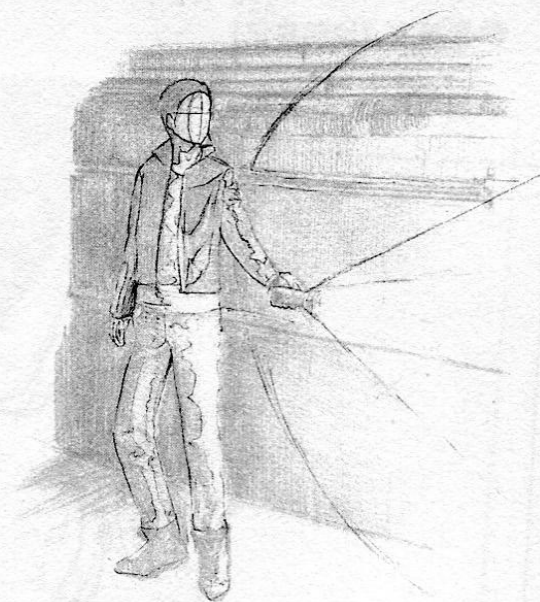




人物草图



光源和阴影的设定



放射光：拿着蜡烛的少年



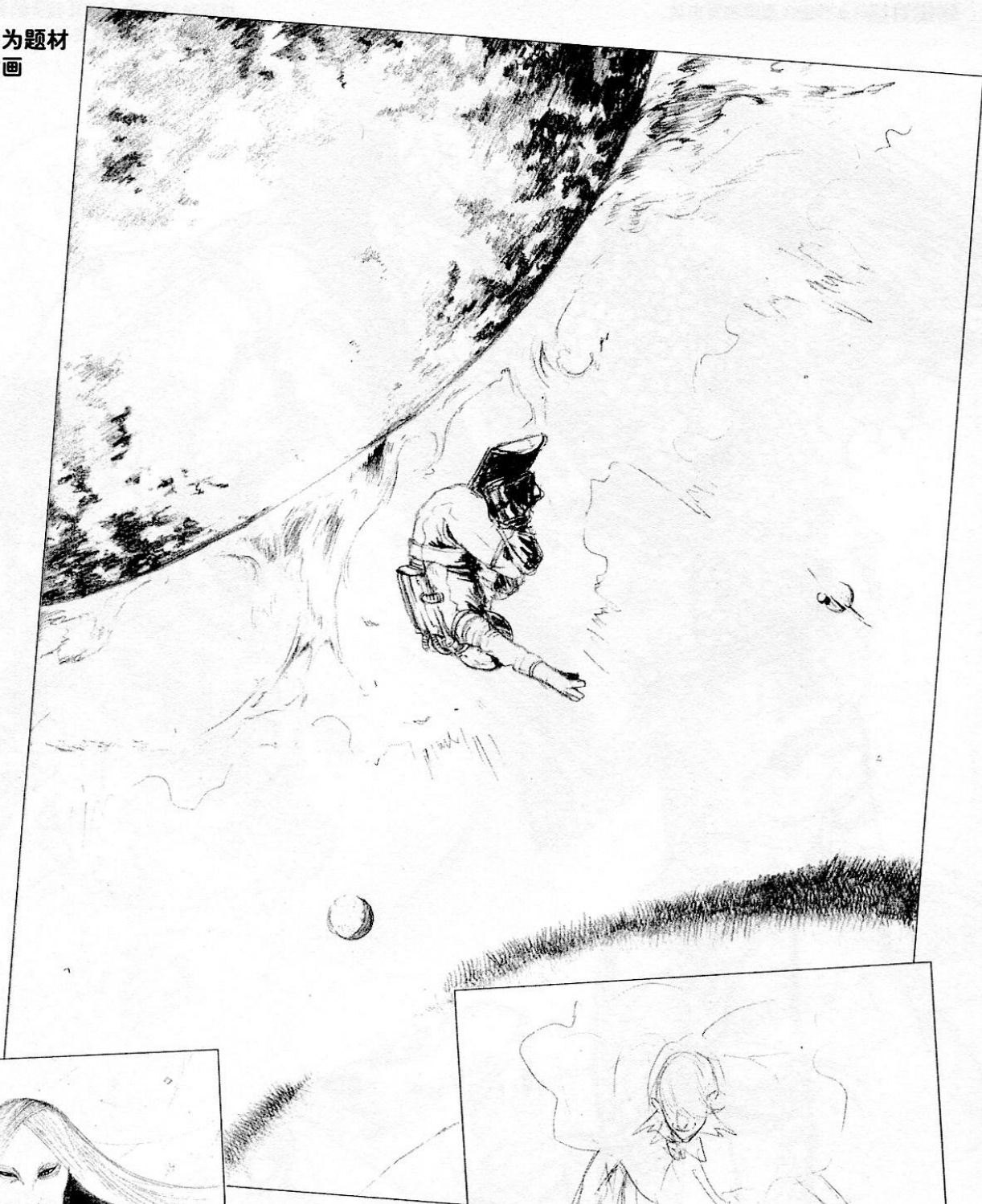
素描和草图



阴影指定和浓淡的设定

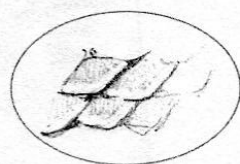
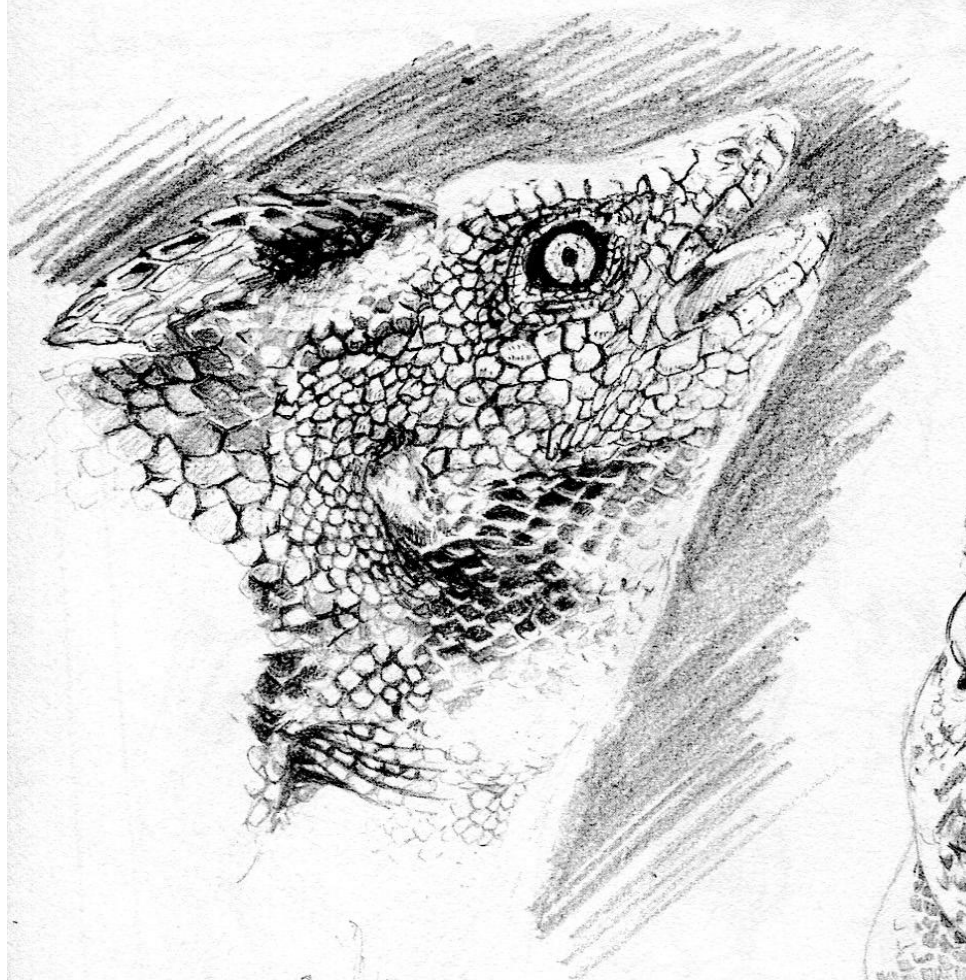


宇宙空间为题材
的铅笔插画

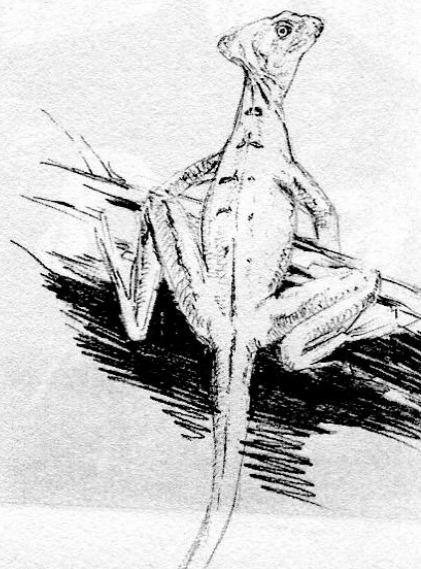
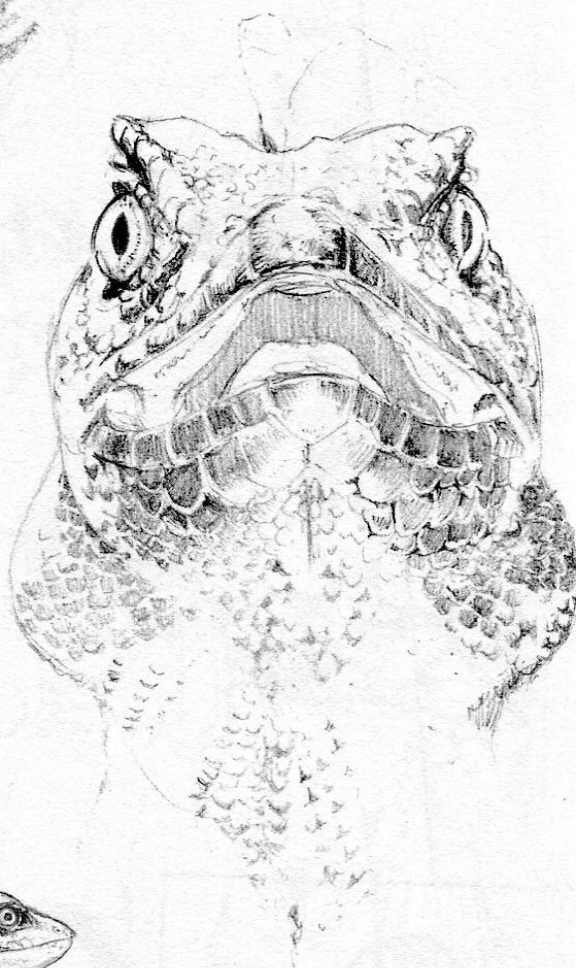


魔法阵·召唤题材
的合成草图





鳞片



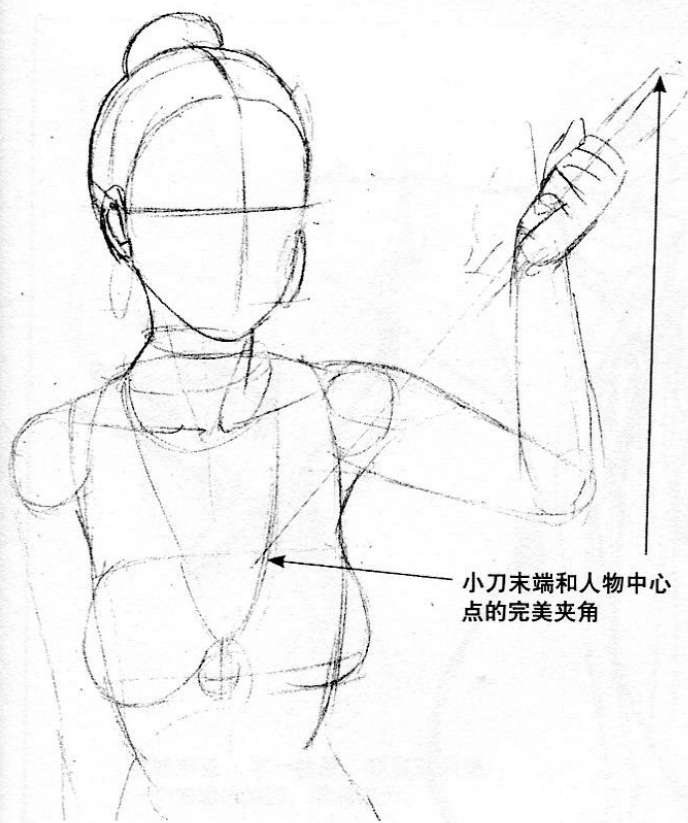


漂浮在现实和虚幻之中，擅长绘画拥有特别风格的人物。另外对于装备物品那种细致的描写能力十分罕见。讲谈社《万能侠Z》第13回永井豪新人大奖故事部门 佳作受奖作者

●关于阴影表现
光芒和小刀 放射光

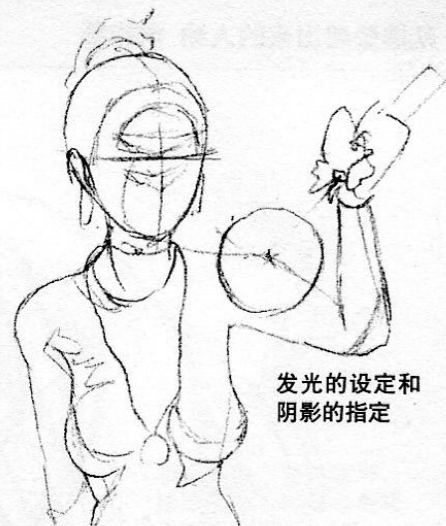


原尺寸的
95%比例



小刀末端和人物中心点的完美夹角

草图

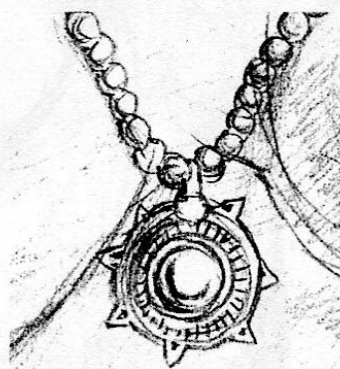
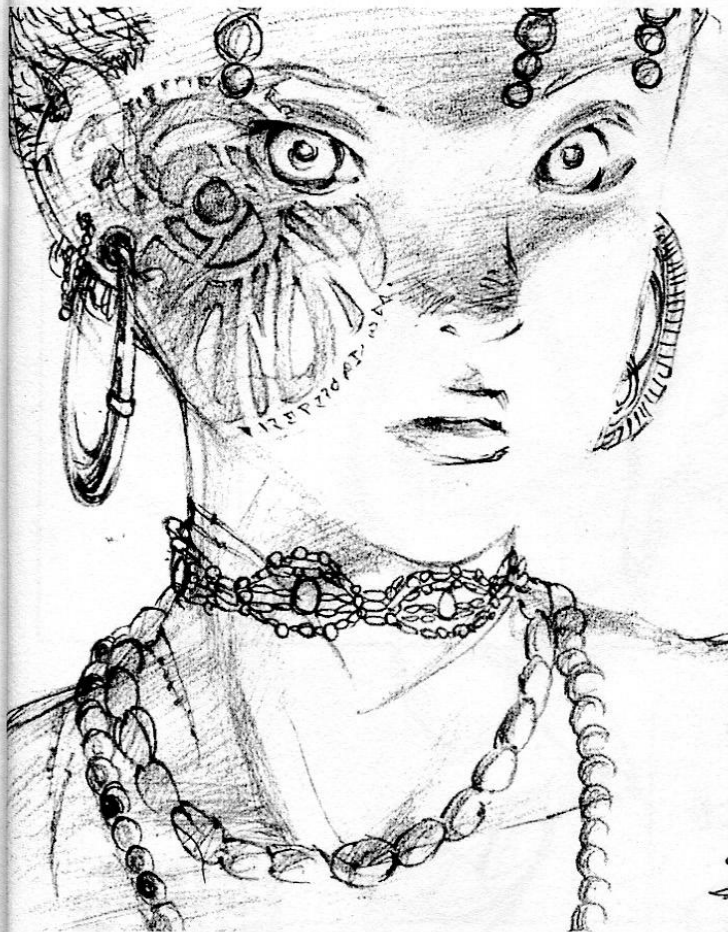


发光的设定和阴影的指定



因为要发光的关系，小刀的线条可以清除掉。

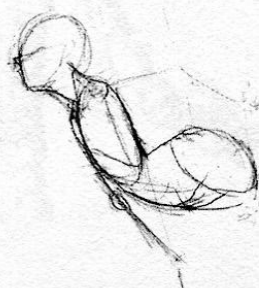
细致的描绘



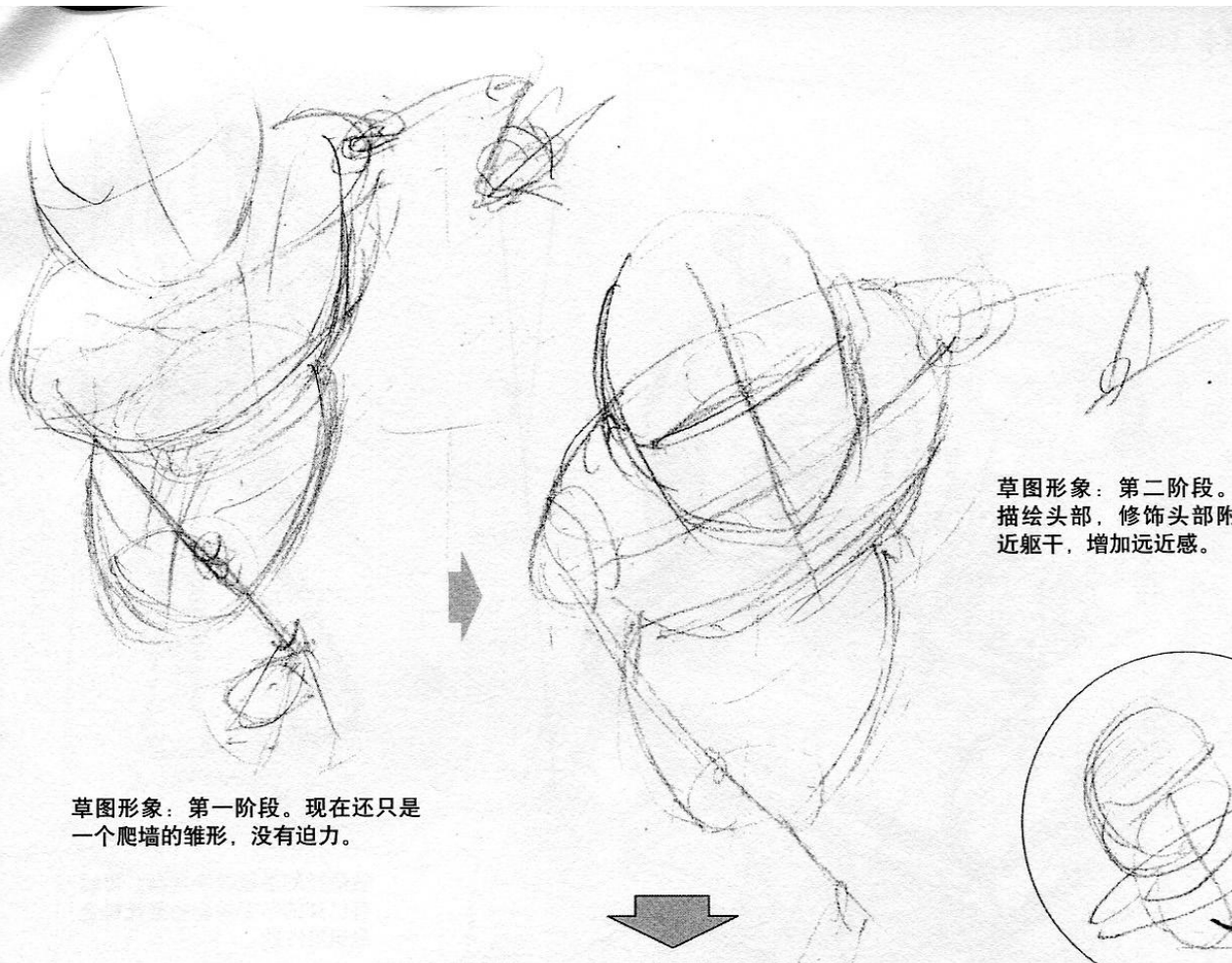
原图尺寸大概150%



各种爬墙人物的创作

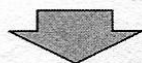
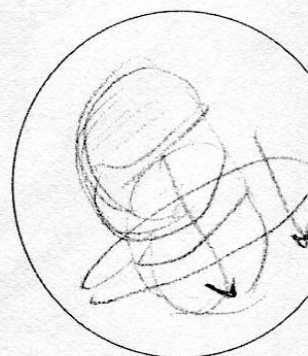


现实不可能的场景，
而且还有充满迫力的
俯瞰角度作品，摸索
各个角度的姿势。



草图形象：第一阶段。现在还只是一个爬墙的雏形，没有迫力。

草图形象：第二阶段。
描绘头部，修饰头部附近躯干，增加远近感。



草图设定完毕。

俯瞰素描练习
很重要。

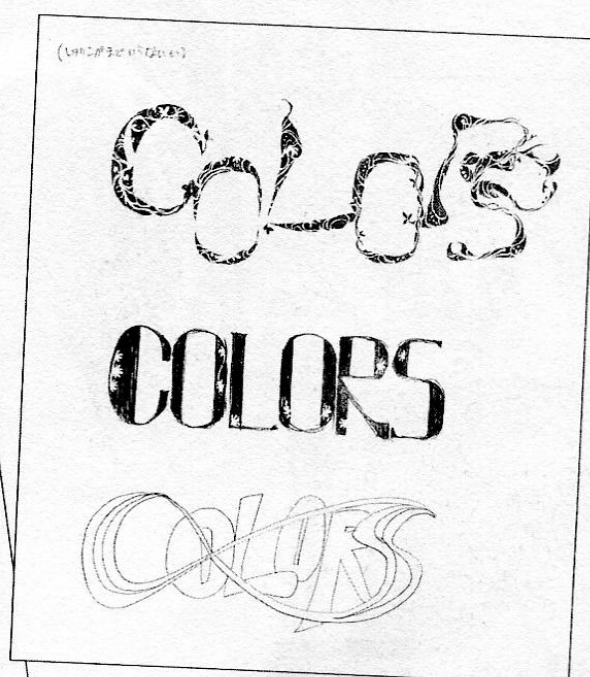
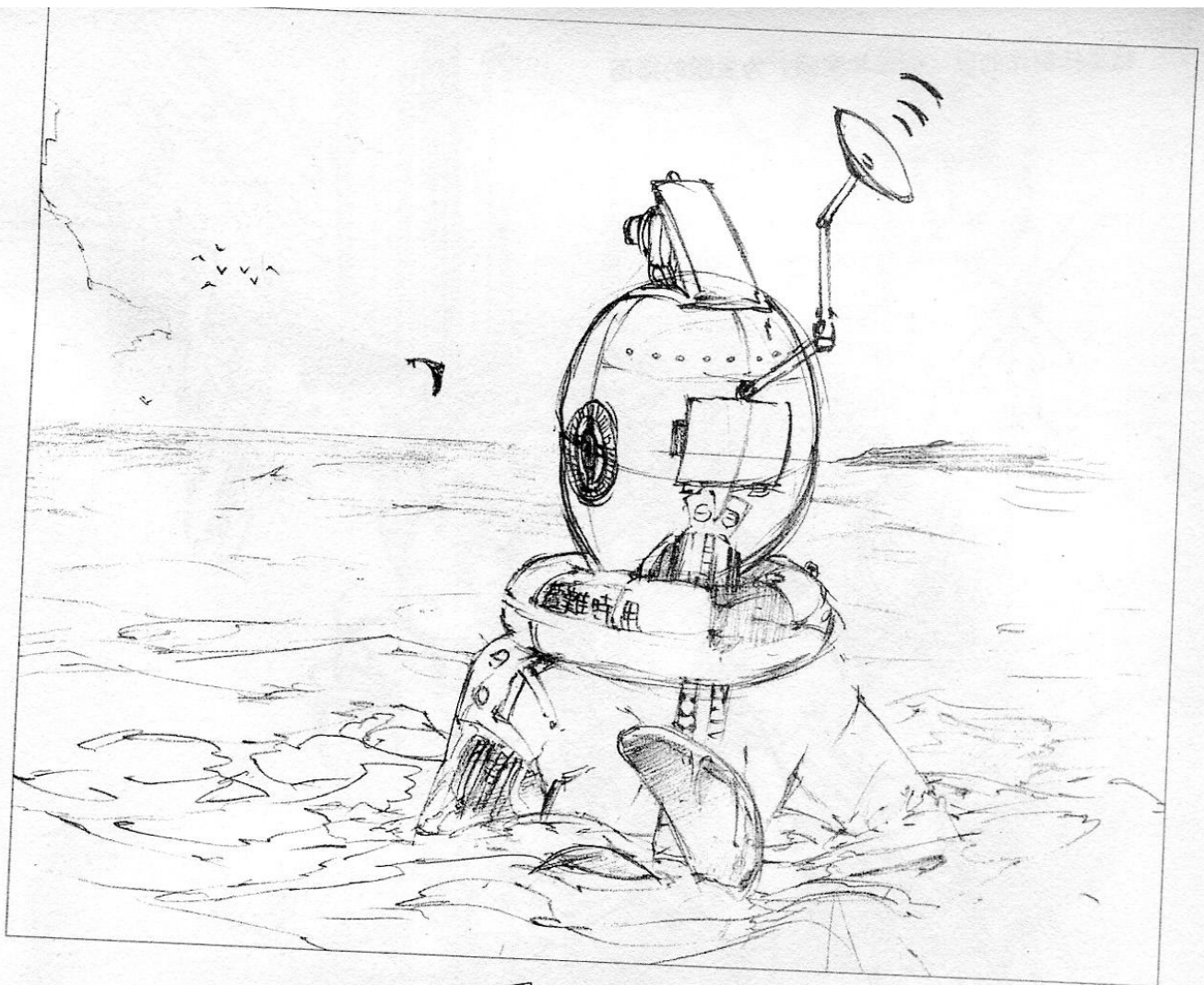




被委托的圣诞风格插画。可以有这样的不受限制的委托机会是很难得的。



梳子的设计



logo设定的错误试验

被委托制作的以「钢铁和空间」为主题的插画



推进器的设定
创意来源（螺
丝与螺母）

